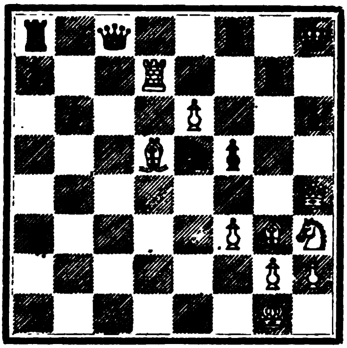


Grosses
Schach-Handbuch.

Ein
vollständiger und leicht fasslicher
Unterricht im Schachspiel.

Graf Cassabianca.
Schwarz.

Schwarz
hat durch Zug
Sc6—e5
den Springer
preisgegeben,
um durch die
Dame
ein ewiges Schach
zu
erzwingen.



Weiss
macht nun durch
Dh4 n h6†.
eine überaus
glänzende,
und correcte
Damen-
Opfer-Combination
und
gewinnt.

Weiss.
Herzog von Braunschweig.
Seite 674.

Mit 786 verschiedenen Diagrammen illustrirt und 322 erläuterten Muster-Partieen der hervorragendsten Schachmeister und Schach-Clubs etc.

unter Andern:

Evans, Philidor, Kieseritzki, Paulsen, Petroff, de Rivière, v. Bilguer, Cochrane, Anderssen, Hanstein, Bledow, v. d. Lasa, M. Lange, P. Morphy, Schumoff, H. Staunton, de la Bourdonnais, D. Harrwitz, P. Hirschfeld, Horwitz, Kennedy, J. Kolisch, J. Löwenthal, Mac Donnell, C. Mayet, Michelet, Perigal, J. Minkwitz, G. R. Neumann, G. Schnitzler, W. Schulten, W. Steinitz, Dr. B. Suhle, Szén etc. etc.

von

J. Dufresne und J. H. Zukertort

fr. Redacteur der Berl. Schachzeitung. fr. Redacteur der neuen Berl. Schachzeitung.

Zweite vermehrte und verbesserte Auflage.

Berlin.
Verlag von P. Gustedt.

Wird ... Not ...
Unternehmen undertake
Unterstützen not given
Sind to make have been made.

After the Kings Pawns have been mutually moved, or played two squares, White can at once play B c 4 thereby attacking P on f 4. It is nevertheless advantageous and necessary to first play Kt f 3. This Opening is named, or known as the K Kt's Opening.

The Kt at f 3 defends the P on e 5, and occupies the most advantageous position for attack and defence.

in das Register mit aufzunehmen. Die unzählige ...
arianten würde das Register unnütz um circa fu...
ig Bogen umfangreicher, und in gleichem Maasse un...
n.

Vorwort.

Wer stets den stärksten Gegenzug bei der Hand hat ist der beste Schachspieler.

Von grösster Wichtigkeit ist es also, sofort und während der Partie, welche man soeben am Schachbrett oder per Correspondenz spielt, jeden einzelnen Zug ohne Mühe nachschlagen zu können, und die Consequenzen desselben mit allen nur möglichen Varianten auf den ersten Blick zu sehen.

Dem vorliegenden Werke ist daher ein Register beigegeben, welches u. a. sämmtliche Varianten bis gegen die Mitte der Partie hin in alphabetischer Ordnung mit Angabe der Seitenzahlen, wo die Consequenzen etc. in dem Buche zu finden sind, enthält.

Die Mitte und das Ende der betreffenden Partie ersieht man sogleich aus den sich an die Consequenzen etc. anreihenden, erläuterten Musterpartieen der hervorragendsten Schachmeister und Schach-Clubs; daher erschien es unnöthig, auch die Varianten der Mitte der artie in das Register mit aufzunehmen. Die unzählige Menge die-r Varianten würde das Register unnütz um circa funfzehn bis vanzig Bogen umfangreicher, und in gleichem Maasse unhandlicher achen.

Es genügt vollständig durch das Register sofort die Partie bestimmen zu können als z. B. Evans-, Kieseritzki-, Allgaier-, Muzio-, Cunningham-, Lopez-, Ponzani- etc. Gambit; oder Damiano-Spiel, Petroff-Spiel, Zwei-Springer-Spiel, Rui-Lopez-Spiel etc. etc. oder Italienische, Ungarische, Spanische, Französische, Sicilianische, Englische, Holländische etc. Partie. Es genügt vollständig, durch das Register auf die betreffende Seite des Buches hingewiesen zu werden, um die Unter-Varianten in der Mitte und im Endspiel der gegenwärtigen Partie zu übersehen.

Möge das Buch in der vorliegenden Gestalt sich recht viele Freunde erwerben, und den jüngeren Schachspielern Nutzen und Vergnügen bringen, während die Koryphäen des Schachspiels gebeten werden das Buch mit gütiger Nachsicht zu beurtheilen und etwaige Mängel dem Verleger gelegentlich anzeigen zu wollen, damit bei späteren Auflagen möglichst alle Wünsche Berücksichtigung finden.

Inhalt.

Verzeichniss

der Schachmeister und Schach-Clubs etc.,

von welchen Muster-Partieen aufgenommen und erläutert wurden.

Register zum Nachschlagen.

Unterricht im Schachspiel.

I. Lection.

Unter allen Spielen nimmt das Schach den ersten Rang ein, weil es mehr als irgend ein anderes den Geist anregt und dem Zufall keinen, oder nur einen sehr geringen Spielraum vergönnt. Die Fehler des Gegners können freilich als günstige Zufälle betrachtet werden, die dem Spieler zu statten kommen. Gäbe es jedoch zwei ideale Gegner, die durchaus fehlerlos spielten, so fiele jeder Einfluss des Zufalls auf den Ausgang des Spieles fort. Dies ist der wesentliche Unterschied des Schachs von anderen Spielen, in deren Wesen die Betheiligung des Glücks an den Spielerfolgen liegt.

Das Schach ist ein Brettspiel, das von zwei Personen gegen einander gespielt wird. Letztere können jedoch auch gewissermassen eine Parthei vertreten, wie in den sogenannten Berathungs- (Consultations-) Partieen zu geschehen pflegt.

Das Material des Schachs bildet das Schachbrett und die Schachsteine.

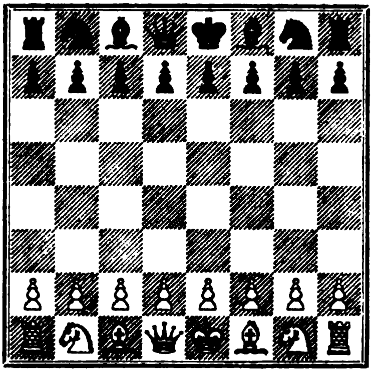
Das Schachbrett.

Das Schachbrett ist ein in 64 Vierecke, die man Felder nennt, getheiltes Viereck. Die beiden Spieler nehmen an diesem Brett einander gegenüber Platz. Der Deutlichkeit wegen werden die Felder abwechselnd durch zwei Farben von einander unterschieden. Man bedient sich gewöhnlich zu diesem Zwecke der weissen und schwarzen Farbe und stellt das Brett so auf, dass das Eckfeld auf der untern Randlinie zur Rechten jedes Spielers ein weisses ist.

Obwohl die entgegengesetzte Art, das Brett aufzustellen, im Wesen des Spiels Nichts ändern würde, so beobachtet man doch das angegebene, überlieferte Verfahren genau, weil gewisse Steine (Läufer) nach der Farbe des Feldes, auf dem sie stehen, bezeichnet werden, eine Bezeichnung, die bei einer andern Lage des Brettes nicht bleiben könnte.

Die Schachsteine.

Jeder Spieler hat 16 Steine, die wir ein Heerlager nennen wollen. Die Aufstellung derselben beim Beginn des Spiels ist folgende:



Man sieht aus dieser Abbildung, dass ein Heerlager dieselben Steine, in derselben Anordnung wie das andere, enthält.

Jedes Heerlager hat:

Einen König

Eine Dame oder Königin

Zwei Springer

Zwei Thürme

Zwei Läufer

Acht Bauern



Z.

„ Die Aufstellung der Steine, wie sie beim Beginn des Spiels stattfindet,
Zuscha.
Zweck d. Grundbedingung der Untersuchungen über die Spielanfänge. Die
Zwei-Sprin zur Wahl derselben hängen wohl mit der Entstehungsgeschichte
zusammen. Der Beweis, dass die Aufstellung, deren wir uns
'e zweckmässigste sei, ist bis jetzt nicht geführt worden und
hl schwerlich geführt werden. Wenn man jedoch erwägt,
Unter-Varian en ein so wohl abgerundetes, scharfsinniges System, wie
chachspiels ist, hervorgehen konnte, so möchte man zu
Neuestes nahe geneigt sein.
Zwei Züge hinter einan

Die Steine jedes Heerlagers bestehen aus *Figuren* und *Bauern*.

Figuren oder *Officiere* nennt man die Steine, die auf den unteren Randlinien sich befinden. Die Bauern werden häufig nach den hinter ihnen stehenden Figuren benannt: Königs-, Königs-Springer-, Königs-Läufer-, Königs-Thurm-; Damen-, Damen-Läufer-, Damen-Springer-, Damen-Thurmbauern.

Man bemerke, dass der weisse König auf einem schwarzen, der schwarze aber auf einem weissen Felde steht. Die Damen haben dagegen die Farbe ihres Spiels (Regina regit colorem).

Da in jedem Heerlager die Thürme, Springer und Läufer doppelt, die Bauern aber achtfach vorhanden sind, so hat es im Grunde nur sechs verschiedenartige Bestandtheile: den König, die Dame, den Thurm, den Läufer, den Springer und den Bauer.

Die Bewegung der Steine.

Die beiden, aus gleichen Kräften bestehenden Heerlager, jedes von seinem Spieler geleitet, führen einen Krieg mit einander, dessen Zweck wir erst angeben können, nachdem wir die Bewegung der Steine geschildert haben.

Im Schachspiel bewegen sich die Figuren vor-, rück- und seitwärts zum Unterschiede von anderen Brettspielen, in denen nur die erstere Bewegung gestattet ist. Die Bauern dagegen können nur vorwärts gerückt werden.

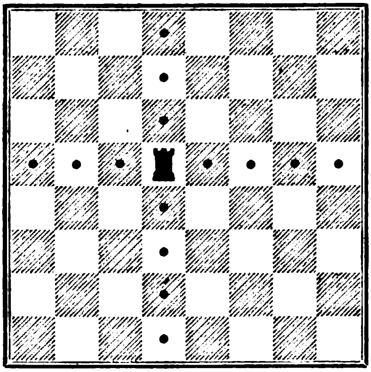
Die Bewegung eines Steines wird aufgehalten, sobald ein Feld, das er beherrscht, von einem andern eingenommen ist. Gehört letzterer zum Heerlager des sich bewegenden Steines, so kann dieser nicht über ihn hinaus gehen. Wenn aber der Stein, welcher sich im Wege befindet, dem Gegner gehört, so kann er geschlagen werden: und zwar nimmt der schlagende Stein den Platz des geschlagenen ein, welcher vom Brett entfernt wird.

Die Figuren schlagen wie sie gehen, d. h. sie schlagen feindliche Steine nur auf solchen Feldern, die sie beschreiten könnten, im Falle kein feindlicher Stein sich darauf befände. Die Bauern gehen jedoch anders als sie schlagen, wie wir weiterhin sehen werden.

Die Art der Bewegung wird bei der Erörterung des Thurmes genau am practischen Beispiel dargelegt werden.

Der Thurm.

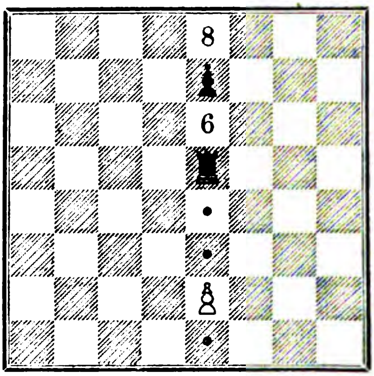
…e Figur beherrscht die grade Linie. Stellt man sie z. B. auf ein …ld, so kann sie auf alle in der folgenden Zeichnung durch Pu…ebene Felder gerückt werden.



Bewegung des Thurmes.

Der Spielende hat jedoch nur eines der angegebenen Felder zu wählen, auf das er den Thurm von seinem Platz aus setzt.

Wie die Bewegung des Thurms durch einen eigenen oder fremden Stein unterbrochen wird, zeigt folgende Stellung:



In derselben kann der Thurm gradeaus nur auf das Feld 6 und nicht auf das Feld 8 gezogen werden, weil der schwarze Bauer im Wege ist; ebenso kann er rückwärts nur auf die beiden folgenden punctirten Felder nicht aber auf das Feld hinter dem weissen Bauer sich begeben. [illegible] gegen ist er berechtigt, den weissen Bauer zu schlagen. [illegible] nimmt, im Fall ihm dies gut dünkt, diesen feind[illegible] und setzt den Thurm an seine Stelle.

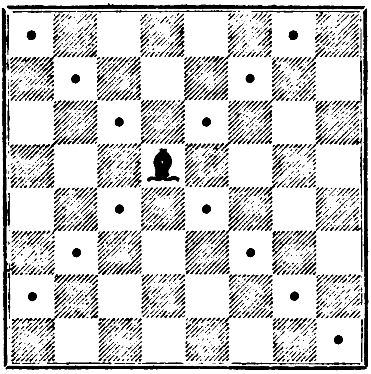
Im Schachspiel ist man nicht gez[illegible] schlagen kann; sondern es steht frei, [illegible] nachdem es vortheilhaft erscheint.

Dasselbe Verfahren d[illegible] findet bei allen Figuren st[illegible] Beziehung eine Ausnahme, [illegible] schlagen darf, die nicht v[illegible] [illegible]den.

Auf vollkommen freiem Brett beherrscht der Thurm stets 14 Felder, d. h. er kann nach dem Ermessen des Spielers auf 14 verschiedene Felder gezogen werden. Im Allgemeinen kann man die Zahl der Felder, die ein Stein auf leerem Brett beherrscht als den Maassstab seiner Kraft ansehen. Von diesem Standpunkte aus darf man den Thurm nächst der Dame, welche mit seiner Bewegung die des Läufers verbindet, als die stärkste Figur betrachten.

Der Läufer.

Er beherrscht die schräge Linie und bleibt daher stets auf einem Felde von der Farbe desjenigen, das er vorher eingenommen hat.

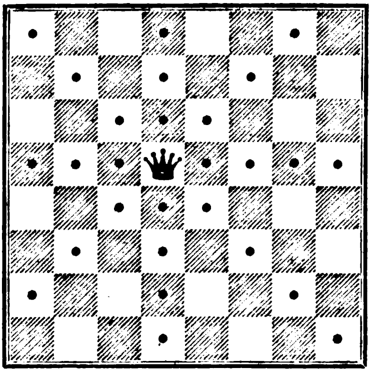


Bewegung des Läufers.

Die Puncte bezeichnen auch hier die Felder, welche er von einem Mittelfelde aus beschreiten kann. Dies ist seine günstigste Stellung, in der ihm der Gang nach 13 verschiedenen Feldern freisteht. Nähert man ihn jedoch mehr dem Rande, so beherrscht er nur 11 oder 9 oder 7 Felder. Er ist daher schwächer als der Thurm. Jedes Heerlager hat einen weissen und einen schwarzen Läufer. Der Läufer zur Rechten des Königs wird Königs-Läufer, der andere Damen-Läufer genannt.

Die Dame (Königin.)

beherrscht die grade und die schräge Linie zugleich; d. h. man
k[illegible] von jedem Platze, auf dem sie steht, grade und schräg, also in
d[illegible]tung des Thurms oder des Läufers bewegen. Ihre Kraft ist grösser
al[illegible] des Thurms und des Läufers zusammen, weil sie, wenn in der
T[illegible] richtung gezogen, je nach der Farbe des Feldes, auf das sie gelangt,
al[illegible] oder als schwarzer Läufer in Wirksamkeit tritt.



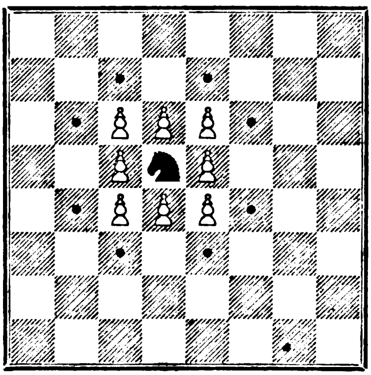
Bewegung der Dame.

Vom Mittelfelde aus geht die Dame bei leerem Brett auf 27 je nachdem ihr Standort aber dem Rande des Brettes sich nähert, auf 25, 23 und 21 Felder.

Der Springer.

Die Bewegung des Springers ist mit Worten schwer zu bezeichnen. Er geht nämlich niemals auf ein Nachbarfeld, sondern springt darüber hinweg. Ueber welches Nachbarfeld er jedoch den Sprung macht, kann nicht bestimmt werden. Man dürfte jedoch den zurückgelegten Weg etwa so bezeichnen: Er springt über ein Nachbarfeld, das in Thurmrichtung anstösst, auf das in der Läuferrichtung an dieses anstossende Feld. Hierbei darf er jedoch nach zurückgelegter Bewegung nicht auf sein eignes Nachbarfeld gerathen.

In der folgenden Stellung:



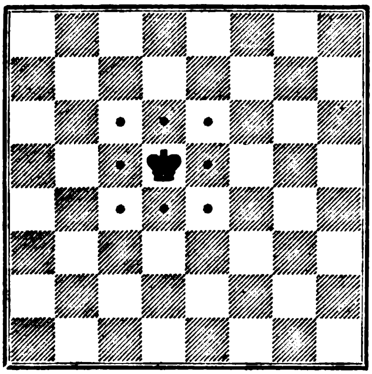
Bewegung des Springers.

sind die acht Felder durch Puncte bezeichnet, auf die er von seinem Platz aus sich begeben kann. Die ihn umgebenden Steine behindern seinen Sprung nicht. Er ist nur dann ausser Stande einen Platz zu erreichen, wenn dieser von einem Stein der eignen Farbe besetzt ist. Auf den 12 Mittelfeldern des Bretts beherrscht der Springer 8; auf den Rand- und den anstossenden Linien 6, 4, 3 und 2 Felder.

Der König.

Die Aufgabe des ganzen Schachspiels besteht darin, den König in eine bestimmte Stellung zu bringen: alle Verwicklungen des Spiels dienen diesem einen Zweck. Man muss ihn daher als die wichtigste Figur betrachten.

Seine Bewegung ist sehr einfach. Er geht von seinem Platze aus auf jedes Nachbarfeld in grader oder schräger Richtung, darf jedoch kein Feld beschreiten, auf dem er von einem Steine des Gegners geschlagen werden könnte. Auf den Randlinien beherrscht er 5, in den Ecken 3, sonst 8 Felder.



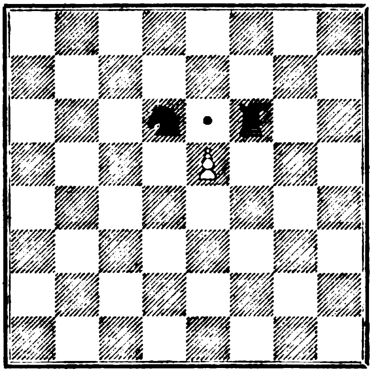
Bewegung des Königs.

Eine Bewegung, die der König einmal in jedem Spiele gemeinschaftlich mit dem Thurme machen kann, werden wir unter der Ueberschrift „Rochade“ darstellen.

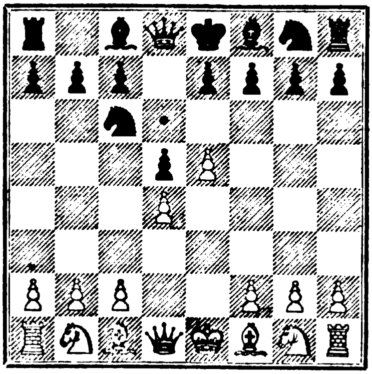
Der Bauer.

den zweiten Linien befindet sich bei der Aufstellung des Spiels gewis-
se ein Wall von Bauern, der die Figuren, mit Ausnahme des Sprin-
ge jeder Bewegung zurückhält. Obwohl einzeln schwach, bilden
sie in ihrer Gesammtheit einen der wichtigsten Theile des Spiels.
ewegung des Bauern weicht in vieler Beziehung von der der
üb —n, ja selbst zum Theil von den Grundgesetzen des Spiels ab.

Der Bauer geht einen Schritt in grader Richtung jedoch nur vorwärts. Dagegen schlägt er schräg nach beiden Seiten ebenfalls vorwärts. In folgender Stellung z. B.:



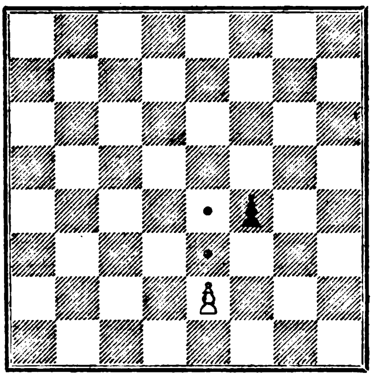
kann der Bauer auf das mit einem Puncte bezeichnete Feld gehen, eben so eine der beiden feindlichen Figuren schlagen, die in schräger Richtung sich vor ihm befinden. Von seinem ursprünglichen Platze aus ist es ihm auch erlaubt, zwei Schritt grade aus zu machen. Dieser Vergünstigung liegt wohl die Absicht zu Grunde, den Ausbruch des Kampfes durch ein baldiges Zusammentreffen der Bauern zu beschleunigen. Das Vorrecht, das der Bauer auf seinem ersten Platze geniesst, unterliegt jedoch der Beschränkung, dass er unterwegs von einem feindlichen Bauer, bei dem er vorübergeht, geschlagen werden kann. Betrachten wir z. B. folgende Stellung:



Das Schlagen im Vorübergehen (en passant).

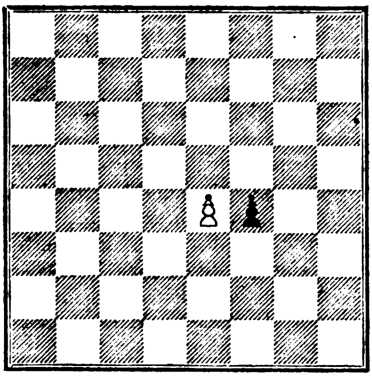
Der schwarze Bauer hat soeben von seinem Recht Gebrauch gemacht und ist zwei Schritt vorgegangen. Es hängt nun von dem Leiter des weissen Spiels ab, ob er dies Vorrücken sich gefallen lassen will. Es steht ihm frei, den schwarzen Bauer unterwegs fortzuschlagen d. h. ihn vom Brett zu entfernen

und den eignen Bauer auf das mit einem Puncte bezeichnete Feld zu stellen. Zur Deutlichkeit möge noch folgende Angabe dienen. Denken wir uns die übrigen Steine vom Brett entfernt und auf demselben nur zwei Bauern von entgegengesetzter Farbe.



Stellung ehe der weisse Bauer zieht.

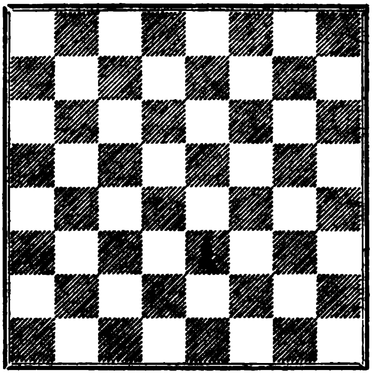
Der weisse Bauer geht 2 Schritt vor nach dem punctirten Felde neben dem schwarzen Bauer. Die Stellung ist nun folgende:



Der weisse Bauer ist zwei Schritt vorgegangen.

Schwarz kann jetzt den weissen Bauer wegnehmen und den eignen auf das punctirte Feld vor dem weissen Bauer stellen, wie umstehend geschehen ist.

Wir verweilen bei der Erklärung dieses Gesetzes mit besonderer Aus-
…eit, weil es für die ganze Theorie des Schachspiels sehr wichtig
…d von Anfängern häufig missverstanden wird. Das Schlagen im
…bergehen (en passant) ist erst zu Ende des vorigen Jahrhunderts ein-
…rt worden und noch heut in Italien nicht gültig. Man hat auch in
…ter Zeit die Unregelmässigkeit dieser Bewegung anzufechten gesucht.
…ben jedoch, dass eine Aufhebung des Schlagens en passant das
… Angelpunctes der geistvollsten Wendungen berauben würde.



Stellung nach vollzogenem Schlagen en passant.

Dies ist jedoch nicht die einzige Eigenthümlichkeit, durch die der Bauer sich von den Figuren unterscheidet. Es giebt noch eine andere nicht minder wichtige. Wenn nämlich ein Bauer die Randlinie der feindlichen Figurenaufstellung erreicht hat, so verwandelt er sich sofort, im Fall es dem Wunsche des Spielers entspricht, in eine beliebige Figur. Hierbei bleibt der Umstand durchaus unberücksichtigt, ob das Spiel, dem er angehört, noch an Figuren vollzählig ist oder nicht. Er kann in eine Dame verwandelt werden, obwohl eine solche in seinem Spiel sich noch befindet, und es können demnach Spiele mit drei Damen, drei Springern u. s. w. entstehen.

Viele Laien halten dies Princip für unstatthaft, weil nach ihrer Meinung es im Laufe des Spiels nicht mehr Figuren geben darf, als sich bei der ursprünglichen Aufstellung in demselben befunden haben. Sie wollen dem auf die Randlinie vorgerückten Bauer nur gestatten, sich in eine fehlende Figur zu verwandeln. Es könnte jedoch hiebei der Umstand eintreten, dass, im Fall noch keine Figur fehlte, der Bauer unverwandelt bleiben müsste, und es würde eine besondere Schwierigkeit entstehen, wenn der Gegner nachträglich eine Figur nähme. Alsdann wäre es nämlich zweifelhaft, in welchem Augenblicke der auf dem letzten Felde der Randlinie unverwandelt stehende Bauer die Wirksamkeit der Figur ausüben sollte. Wir werden hierauf zurückkommen.

Der Zug und die Art, wie gespielt wird.

Die beiden Gegner nehmen einander gegenüber Platz, so dass je ein Heerlager vor sich hat. Vor dem Beginn des Spiels wird durch Loos entschieden, wer die weissen Steine, also die Disposition über Weissen erhält. Der Gegner übernimmt die Leitung der Schwarzen. versteht sich von selbst, dass die Art der Färbung der Steine ein glei gültiger Umstand ist. Sie könnten eben so gut roth und blau gefä

sein. In diesen Lectionen werden die Heerlager stets als **W e i s s** und **S c h w a r z** oder als der (die) **W e i s s e** (n) und der (die) **S c h w a r z e** (n) bezeichnet werden.

Der Führer der Weissen beginnt das Spiel (die Partie). Er macht nämlich eine Bewegung mit einem seiner Steine den angegebenen Regeln entsprechend. D i e v o l l e n d e t e B e w e g u n g h e i s s t e i n Z u g. In dieser Weise wird abwechselnd gezogen bis der Zweck des Spiels erreicht ist, der weiterhin angegeben wird.

Die Bezeichnung des Brettes.

Da man Schachpartien nachzuspielen pflegt, so hat man es für gut befunden, die Felder des Schachbrettes genau zu bezeichnen. Hierdurch ist man in den Stand gesetzt, auf ein vollendetes Spiel wieder zurück zu kommen und die geschehenen Züge zu prüfen. Es handelt sich vor Allem um eine möglichst kurze Bezeichnungsart, die gleichzeitig keinen Anlass zu Missverständnissen giebt. Die in deutschen Schachwerken allgemein übliche und auch practischste ist folgende:

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

I senkrechten Linien werden also durch die Buchstaben a, b, c, d, e, f, h bezeichnet. Man nennt nach Uebereinkunft die Linie (Felderreihe) a der der Damen-Thurm des weissen Spiels steht a, und geht so weiter b h. Alsdann bezeichnet man auf diesen Linien die einzelnen Felder n 'en Zahlen von 1 bis 8. Demnach hat jedes Feld eine doppelte, a [illegible] Buchstaben und aus einer Zahl bestehende Benennung. Die

Zahl giebt die Reihe, der Buchstabe dasjenige Feld an, das auf derselben gemeint ist.

Man pflegt einen Zug in der Art wiederzugeben, dass man das Feld auf dem der Stein stand und das, wohin er sich begeben hat, nebeneinander schreibt und durch einen Strich verbindet. So heisst z. B. e2—e4 der Bauer ist von e2 nach e4 gegangen. Der Deutlichkeit wegen setzt man bei den Zügen der Figuren ihre Anfangsbuchstaben hinzu z. B. Sg1—f3, Db1—b8 u. s. w.

T	bedeutet	Thurm
S	„	Springer
L	„	Läufer
D	„	Dame
K	„	König

Nur der Anfangsbuchstabe des Bauern wird nicht angegeben.

Zweck des Spiels.

Das Schachbieten und das Schachmatt.

Sobald ein Spieler im Laufe der Partie den König des Gegners mit dem nächsten Zuge fortzunehmen droht (angreift), so ist er verpflichtet: „Schach dem Könige“ (oder blos „Schach“) zu sagen.

Der Kampf, der zwischen beiden Heeren sich entwickelt, hat den Zweck eine ganz bestimmte Stellung herbeizuführen. Diese Stellung heisst Schachmatt. Der Führer jedes Lagers sucht den König seines Gegners matt zu setzen.

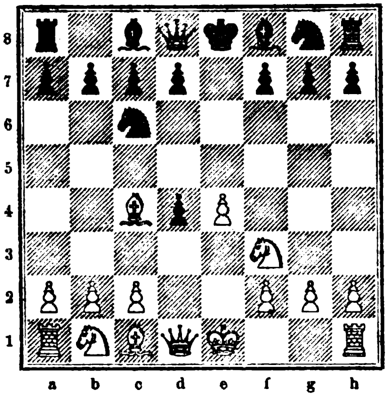
Ein König ist matt, wenn ihm Schach geboten wird und sein Spiel keine Hülfsmittel mehr hat, um zu verhindern, dass er mit dem nächsten Zuge von einem Stein seines Gegners geschlagen wird.

Man sagt „Schach dem Könige und Matt!“ (oder blos: „Schachmatt“) sobald der angeführte Fall eintritt, d. h. die demnächstige Eroberung des feindlichen Königs gesichert ist. Die Eigenthümlichkeit des Spiels besteht darin, dass man es bis zu der äussersten Eventualität des Schlagens eines Königs nicht kommen lässt, vielmehr mit der Möglichkeit desselben für den nächsten Zug des Gegners das Spiel abbricht.

Beispiele werden die gegebenen Begriffserklärungen verdeutlichen.

Betrachten wir z. B. folgende Stellung, zu der man in der Eröffnung des schottischen Gambit gelangt. Schwarz ist am Zuge

Schwarz.



Weiss.

und geht mit dem Läufer f8 nach b4. Hiermit wird dem weissen Könige Schach geboten. Denn der Läufer würde im nächsten Zuge den König e1 fortnehmen können, wenn Weiss dies nicht zu verhindern im Stande wäre. Schwarz ist also verpflichtet, mit dem Zuge Läufer f8—b4 die Aeusserung: „Schach dem Könige" zu verbinden.

Der Spieler, dem Schach geboten wird, kann auf drei verschiedene Arten dem Schach begegnen und seine Wirkung vereiteln, indem er entweder den schachbietenden Stein fortnimmt (im Falle dieser von einem Stein des eigenen Heerlagers geschlagen werden kann), oder den König bewegt, oder die Schlaglinie zwischen dem feindlichen Steine und dem Könige durch Dazwischenrücken eines Steines unterbricht; ein Verfahren, das man „das Schachdecken" zu nennen pflegt.

In der vorliegenden Stellung kann der schachbietende Läufer nicht genommen werden. Dagegen kann der König nach e2 oder f1 gehen, wodurch er für den nächsten Zug der Gewalt des Läufers entzogen ist. Ebenso kann das Schach gedeckt werden, indem Weiss auf die Felder e3 und d2 einen Stein rückt, wodurch dem Läufer die Wirksamkeit über diese Puncte hinaus für den nächsten Zug abgeschnitten ist.

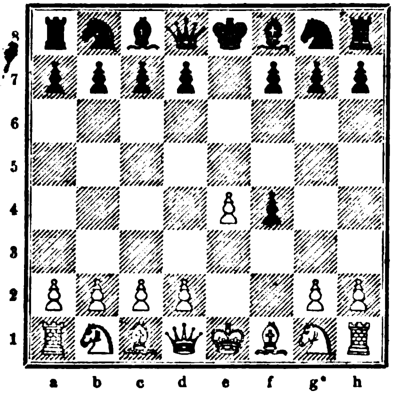
an bemerke, dass ein vom Springer gegebenes Schach durch Da-ensetzen eines Steines nicht gedeckt werden kann.

hach dem Könige" wird in den Druckwerken mit † und „Schach- # bezeichnet.

fernere̦n Erläuterung des Schachbietens mögen folgende Fälle

Die Dame bietet Schach.

Schwarz.

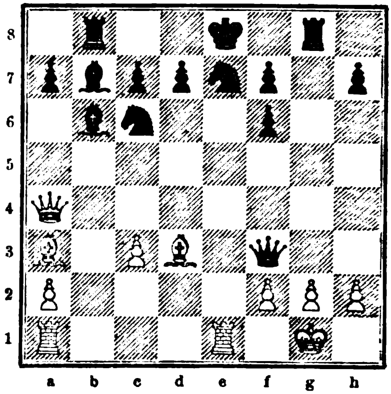


Weiss.

Dame d8—h4 †

Der Thurm bietet Schach.

Schwarz.

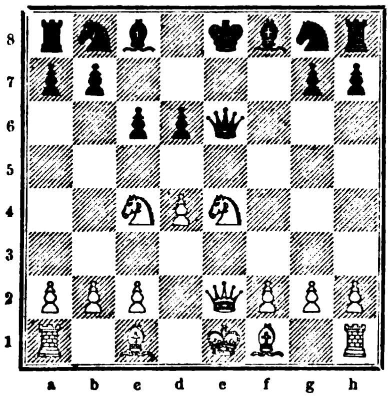


Weiss.

Thurm e1 nimmt e7 †

Der Springer bietet Schach.

Schwarz.

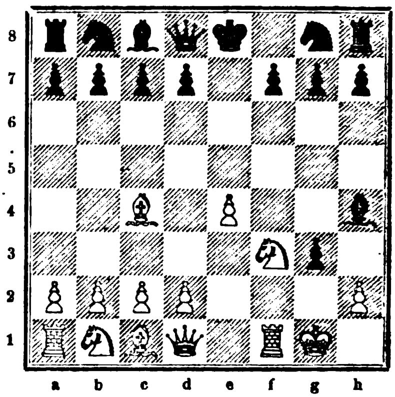


Weiss.

Springer c4 oder e4 nimmt d6 †

Der Bauer bietet Schach.

Schwarz.



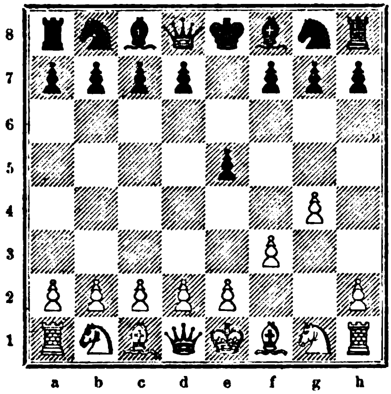
Weiss.

Bauer g3 nimmt h2 †

Wenn der Spieler, dem Schach geboten ist, auf keine der drei a geführten Arten sich vertheidigen kann, so ist sein König Schachma und das Spiel beendet.

Nehmen wir z. B. an, dass Schwarz in folgender Stellung am Zuge sei,

Schwarz.

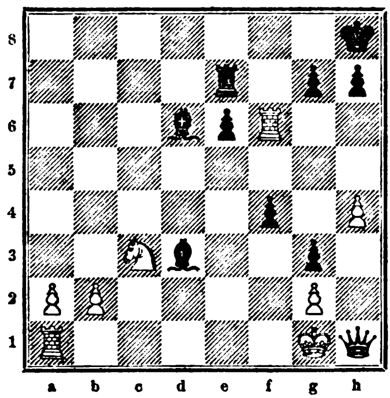


Weiss.

so spielt er Dame d8—h4 und sagt „Schach dem Könige und matt,“ denn Weiss mag ziehen wie er will, er kann es nicht hindern, dass sein König e1 im nächsten Zuge fortgenommen wird. Weiss kann weder die feindliche Dame schlagen, noch seinen König durch einen Zug aus dem Bereich der letzteren führen, noch einen Stein auf f2 oder g3 stellen.

Ebenso giebt der schwarze Läufer auf c5 Schach und Matt, wenn in der folgenden Stellung

Schwarz.



Weiss.

... Zuge ist. Der weisse König kann nicht nach f1 gehen, ... Läufer d3 dieses Feld beherrscht. Ebenso schneidet ihm der

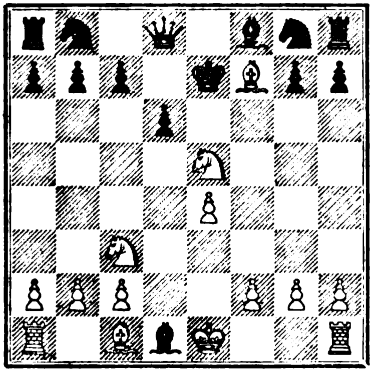
Bauer g3 das Feld h2 ab. Die Schlaglinie des Läufers kann auch nicht durch Dazwischenrücken eines Steines unterbrochen werden.

Wäre aber Weiss am Zuge, so würde er den Thurm f6 nach f8 ziehen und dem schwarzen Könige „Schachmatt" sagen.

Der Anfänger möge zu seiner Uebung die folgenden Stellungen prüfen, in denen Weiss am Zuge ist und „Schachmatt" sagt.

Matt durch den Springer.

Schwarz.



Weiss.

Matt durch den Läufer.

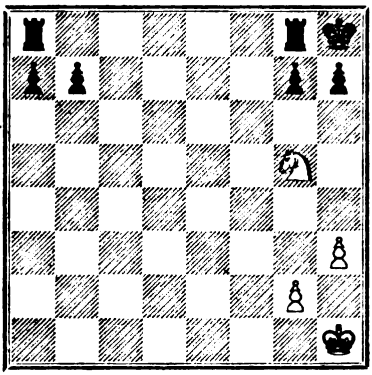
Schwarz.



Weiss.

Matt durch den Springer.

Schwarz.



Weiss.

Matt durch die Dame.

Schwarz.



Weiss.

Matt durch den Thurm.

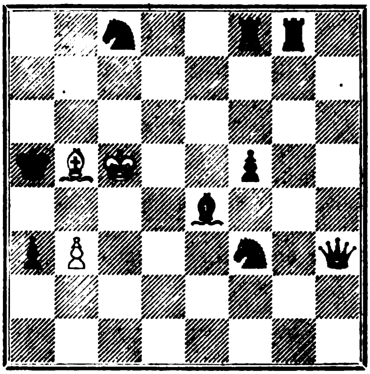
Schwarz.



Weiss.

Matt durch den Bauer.

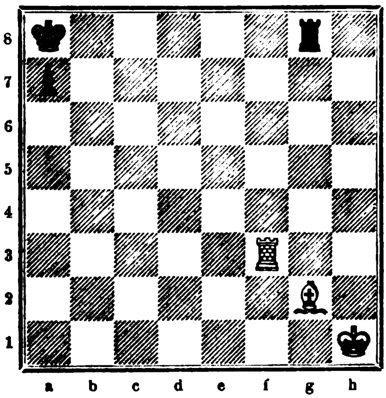
Schwarz.



Weiss.

Man kann auf zwei verschiedene Arten Schach bieten und zwar erstens, wie es in den bisher angeführten Beispielen geschehen ist, indem man einen Stein so zieht, dass er den feindlichen König, wenn der Gegner dies nicht verhindert, im nächsten Zuge nehmen würde. Es giebt jedoch noch eine zweite, sehr wichtige Art des Schachbietens: das Abzugs-Schach genannt. In diesem Falle giebt nicht der ziehende Stein Schach, sondern ein Anderer, dessen Schlaglinie durch seine Bewegung frei wird. In der nachstehenden Stellung z. B.:

Schwarz.



Weiss.

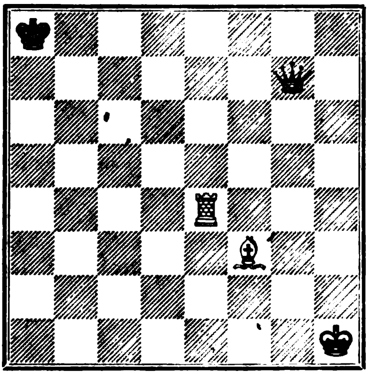
…t der Läufer g2 dem schwarzen Könige Schach, sobald der Thurm f3 … in Bewegung setzt.

Ein Abzug-Schach ist deswegen besonders gefährlich, weil der ab…nde Stein ungehindert wichtige Felder besetzen und Angriffszüge

machen kann. Denn der Gegner ist genöthigt, sich gegen das Schach zu decken und daher häufig ausser Stande, das Eindringen des abziehenden Steines in sein Spiel zu verhindern.

Häufig kann durch das Zusammenwirken des Schach bietenden und des abziehenden Steins ein Matt erzwungen werden, namentlich wenn der abziehende Stein ebenfalls Schach bietet. In dem eben angeführten Falle sagt Weiss z. B. Schachmatt, wenn Thurm f3 nach f8 geht. Sowohl der weisse Thurm, wie der weisse Läufer könnten genommen werden, wenn lediglich eine dieser beiden Figuren Schach böte, indess die Gleichzeitigkeit ihres Schachbietens macht es unmöglich, das Matt zu verhindern. Aus folgenden Beispielen wird man ersehen, welche günstige Erfolge häufig durch ein Abzugs-Schach herbeigeführt werden.

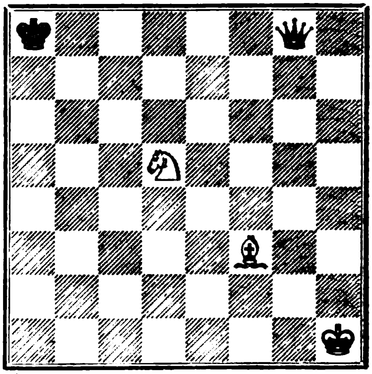
Schwarz.



Weiss.

Weiss zieht und gewinnt.

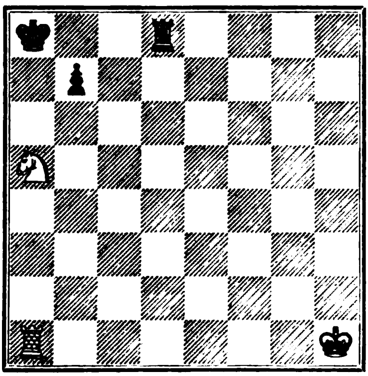
Schwarz.



Weiss.

Weiss zieht und gewinnt.

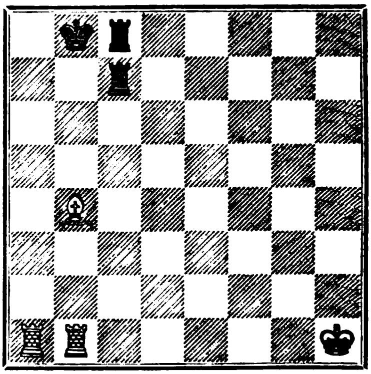
Schwarz.



Weiss.

Weiss zieht und giebt Matt.

Schwarz.



Weiss.

Weiss zieht und giebt Matt.

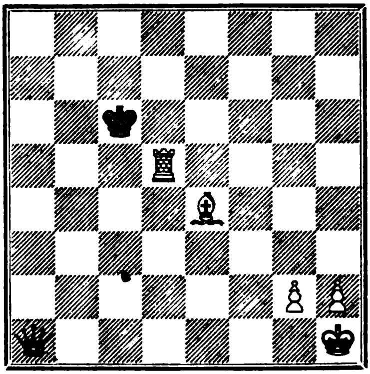
Schwarz.



Weiss.

Weiss zieht und giebt Matt.

Schwarz.



Weiss.

Weiss zieht und gewinnt.

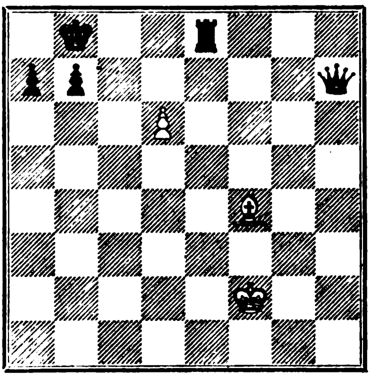
Schwarz.



Weiss.

Weiss zieht und giebt Matt.

Schwarz.



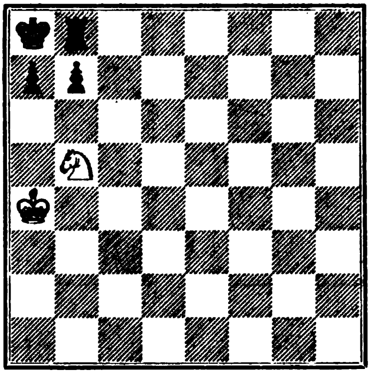
Weiss.

Weiss zieht und gewinnt.

Wie bereits erwähnt, muss der feindliche König, sobald ein Springer, der nicht genommen werden kann, ihm Schach bietet, seinen Platz ver-

lassen. Ist der König von seinen eigenen Figuren ganz umgeben, so kann bisweilen durch den Springer ein sogenanntes ersticktes Matt gegeben werden, z. B. in folgender Stellung:

Schwarz.



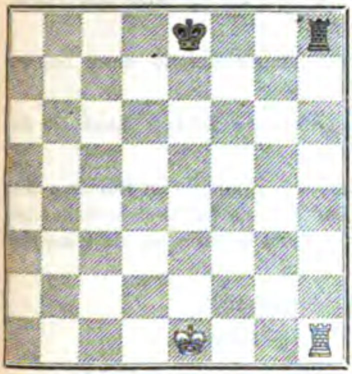
Weiss.

Die Rochade.

Es gehört zu den Grundgesetzen des Schachspiels, dass stets nur eine Bewegung mit einem Steine gemacht werden kann. Eine Ausnahme ist die Rochade, unter der man eine gleichzeitige Bewegung des Thurms und des Königs zu verstehen hat. Dieser Ausnahme-Bewegung liegt die Absicht zu Grunde, sowohl in gewissen Stellungen den König aus dem Mittelpunkt des Treffens zu entfernen und in eine gesichertere Eckstellung zu bringen, als auch durch eine frühzeitige Verbindung der Thürme die Streitkräfte des Spiels schleunigst zu entwickeln. Von dem Rechte der Rochade darf der Spieler in jedem Spiel nur einmal und zwar auch dann nur unter gewissen Bedingungen Gebrauch machen. Die Art, wie man rochirt, ist folgende: Man rückt den König auf das dritte Feld der Randlinie von seinem Platz aus und stellt den Thurm auf das Nebenfeld. Man kann sowohl mit dem Königs- als mit dem Damen-Thurm rochiren. Die Stellung nach vollendeter Rochade auf der Königsseite ist für Weiss: Kg1, Tf1, für Schwarz: Kg8, Tf8; nach vollendeter Rochade auf der Damenseite für Weiss: Kc1, Td1, für Schwarz: Kc8, Td8. Der Deutlichkeit wegen geben wir in folgenden Stellungen das ganze Verfahren des Rochirens.

Stellung der Schwarzen vor der Rochade nach der kurzen Seite.

Schwarz.

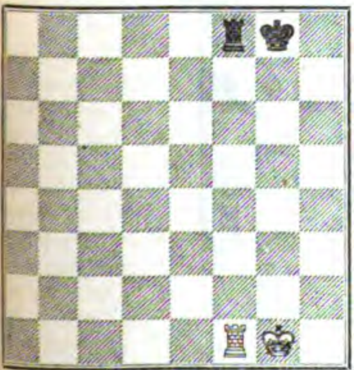


Weiss.

Stellung der Weissen vor der Rochade nach der kurzen (Königs-) Seite.

Stellung der Schwarzen nach vollendeter Rochade.

Schwarz.

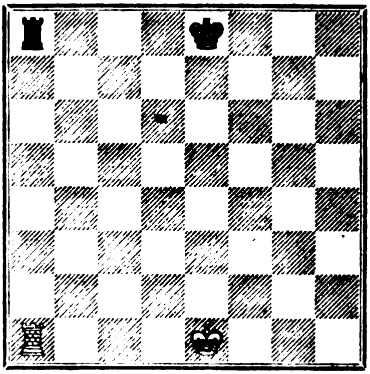


Weiss.

Stellung der Weissen nach vollendeter Rochade.

Stellung der Schwarzen vor der Rochade nach der langen Seite.

Schwarz.

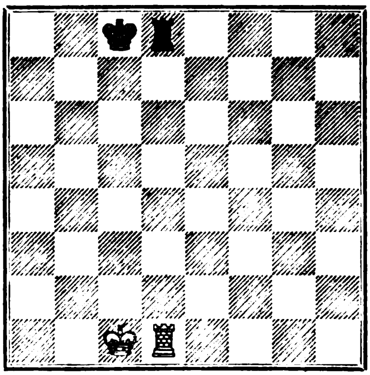


Weiss.

Stellung der Weissen vor der Rochade nach der langen (Damen-) Seite.

Stellung der Schwarzen nach vollendeter Rochade.

Schwarz.



Weiss.

Stellung der Weissen nach vollendeter Rochade.

Die Rochade darf jedoch nur unter folgenden Bedingungen stattfinden:

1. dürfen auf der Randlinie zwischen dem Könige und dem Thurme keine andern Steine sich befinden;
2. darf weder der König noch der Thurm bereits einen Zug gemacht haben;
3. darf sich der König dem ihm gebotenen Schach durch die Rochade nicht entziehen;
4. ist die Rochade unzulässig, wenn der König beim Rochiren über ein Feld hinweggehen müsste, auf das ein feindlicher Stein schlagen darf, oder wenn er gar durch die Rochade in ein feindliches Schach gestellt würde.

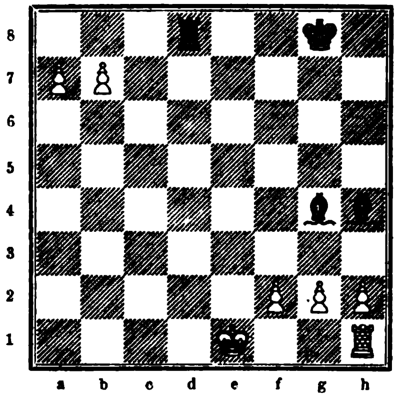
In allen andern Fällen ist die Rochade zulässig.

Zur Deutlichkeit mögen folgende Beispiele beitragen.

Nehmen wir an, dass Weiss in I. am Zuge wäre und bisher

I.

Schwarz.

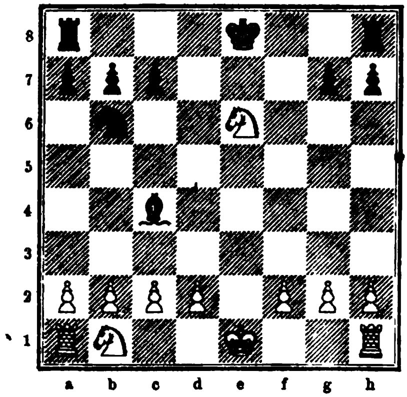


Weiss.

weder mit dem Könige noch mit dem Thurm einen Zug gemacht hätte, so würde er mit der Rochade nach der kurzen Seite das Spiel gewinnen, das sonst sicher in Folge von Td8 — d1 Schach und Matt verloren wäre.

II.

Schwarz.



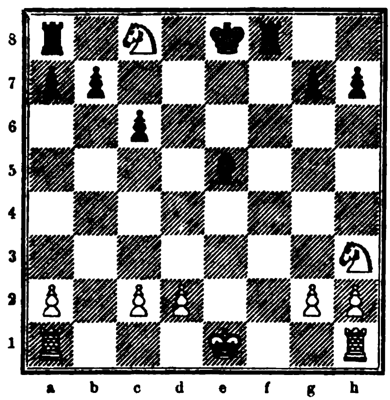
Weiss.

In II. kann Weiss nach der Königsseite nicht rochiren, weil der schwarze Läufer c4 das Feld f1 beherrscht; ebenso wenig nach der langen Seite, weil der Springer das Feld g1 besetzt hält.

Auch für Schwarz würde, wenn er am Zuge wäre, da der Springer e6 die Felder d8 und f8 beherrscht, die Rochade nicht zulässig sein.

III.

Schwarz.



Weiss.

In III. kann Weiss nicht nach der kurzen Seite rochiren, weil der König über das von dem feindlichen Thurm beherrschte Feld f1 nicht hinweggehen darf.

Dagegen steht ihm die Rochade nach der langen Seite frei, obwohl der Thurm a1 von dem Läufer e5 angegriffen ist.

Schwarz kann nicht nach der kurzen Seite rochiren, weil der Königsthurm sich bereits bewegt hat. Ebenso wenig nach der Damenseite, da das Feld c8 von dem Springer des Weissen besetzt ist.

2. Lection.

Das Spiel-Verfahren.

Unentschiedene Spiele. (Remis, Patt.)

Man hat nun aus dem Vorangegangenen die Aufstellung und die Bewegung der Steine, sowie das eigentliche Ziel des Spieles kennen gelernt.

Wie wir gesehen haben, stehen den Gegnern durchaus gleiche Streitkräfte zur Disposition. Dasselbe Gesetz der Gleichheit gilt auch in Beziehung auf die Handhabung derselben. Ueber den Anzug entscheidet das Loos. Der Anziehende macht eine Bewegung mit einem seiner Steine, womit sein Zug beendet ist. Alsdann ist sein Gegner an der Reihe und macht ebenfalls einen Zug. Auf diese Weise wechseln die Spieler ab, bis das Ende des Spiels (der Partie) erreicht ist.

Nicht immer bildet das Matt den Schluss des Kampfes. Häufig bleiben Spiele unentschieden (remis), und zwar:

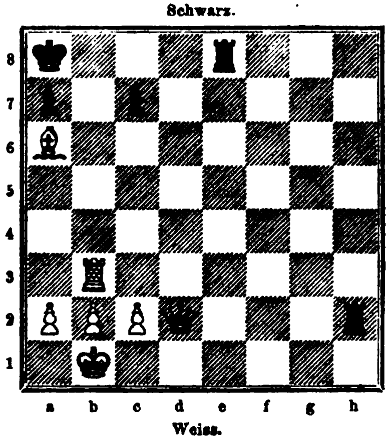
1. Wenn keiner der beiden Spieler eine genügende Macht besitzt, um das Matt des Gegners zu erzwingen.

Nehmen wir z. B. an, dass nach Abtausch der übrigen Steine auf jeder Seite ausser dem Könige nur ein Stein geblieben sei, so sieht man ein, dass in solchem Falle das Matt entweder gar nicht, oder nur in Folge eines grossen Versehens von einer oder der andern Seite sich erzwingen lässt. Häufig ist auch trotz eines Uebergewichts der Sieg nicht zu erringen. Wenn z. B. im Endspiel auf einer Seite ein Springer oder Läufer gegen einen blossen König übrig bleibt, so kann man mit der Figur mehr doch keine Mattstellung herbeiführen.

2. Wenn ein Spieler auf der Wiederholung derselben Züge beharrt und den Gegner dauernd zur Wiederholung derselben Gegenzüge zwingt.

Der ausgeprägteste Fall dieser Art ist das sogenannte „ewige Schach“, das wir an einigen Beispielen erläutern wollen.

I.

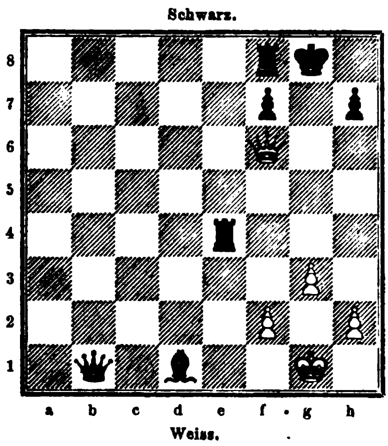


Weiss ist in I am Zuge und macht das Spiel, das er sonst sicher verlieren würde, durch ein ewiges Schach unentschieden. Er spielt nämlich:

	Weiss.	Schwarz.
1.	La6 — b7 †	Ka8 — b8
2.	Lb7 — a6 †	Kb8 — a8
3.	La6 — b7 † etc.	etc.

Würde Weiss im 2. Zuge den Läufer nach einem andern Felde als a6 abziehen, so spielte Schwarz Kb8 — c8 und gewinnt. Man sieht hieraus, dass man in schwierigen Lagen auch sein Augenmerk darauf richten muss, ob nicht durch ein ewiges Schach das Spiel unentschieden gemacht werden kann.

II.

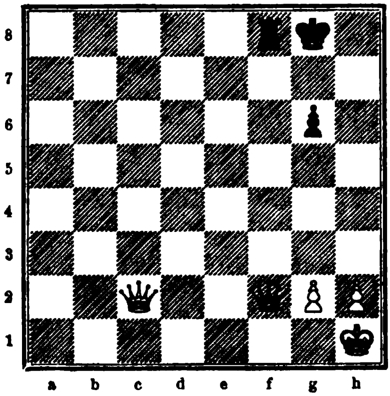


Weiss ist am Zuge und spielt wie folgt:

Weiss.	Schwarz.
1. Df6—g5†	Kg8—h8
2. Dg5—f6†	Kh8—g8
3. Df6—g5† etc.	etc.

III.

Schwarz.

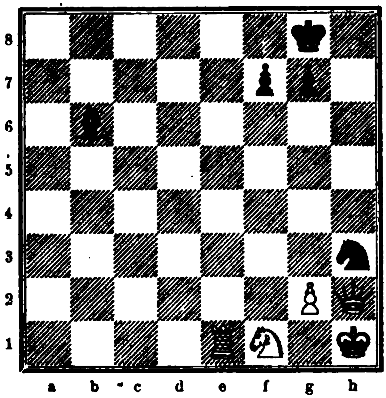


Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Dc2 n. g6†	Kg8—h8
2. Dg6—h6†	Kh8—g8
3. Dh6—g6† etc.	etc.

IV.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.		Schwarz.
1.	. . . . .	Sh3—f2 †
2.	Kh1—g1	Sf2—h3 †
3.	Kg1—h1	Sh3—f2 † etc.

3. Wenn ein Spieler in gewissen Endspielen, obwohl er das Matt zu erzwingen im Stande ist, innerhalb 50 nach den Regeln des Spiels ihm vorgeschriebener Züge dies Ziel nicht erreicht.

Auf diesen Fall kommen wir bei den Spiel-Gesetzen und beim Endspiel noch einmal zurück.

4. Wenn ein Spiel Patt wird.

Das Patt.

Wenn ein Spieler am Zuge ist, dessen König nicht im Schach steht und nur einen Zug hat, durch den er den König in ein Schach stellen müsste, so ist er Patt.

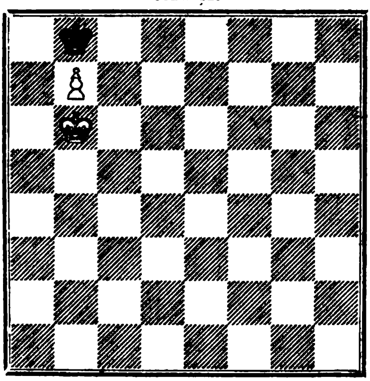
Man sagt auch das Spiel ist Patt oder der König ist Patt, wenn der angeführte Fall eintritt.

Das Patt unterscheidet sich nur dadurch vom Matt, dass dem König, der im nächsten Zuge vom Gegner genommen werden könnte, nicht Schach geboten ist. In der That besteht hierin ein sehr wesentlicher Unterschied, indem man die wichtige Bedingung, den König in eine so bedrängte Lage zu bringen, dass er selbst der angekündigten Gefahr nicht mehr ausweichen kann, unerfüllt gelassen hat. Es liegt daher wohl in der Billigkeit, solche Spiele für unentschieden zu erklären. Früher strafte man in England den pattsetzenden Spieler mit dem Verlust des Spiels. Dies Verfahren ist wohl deswegen nicht zu billigen, da nach den Regeln des Spiels nur der mattgesetzte Spieler verloren haben soll und ihn in diesem Fall nur der Vorwurf trifft, dem Gegner eine Gelegenheit zur Rettung vor dem Matt gegeben zu haben.

Eine im Endspiel oft vorkommende Pattstellung ist folgende:

I.

Schwarz.

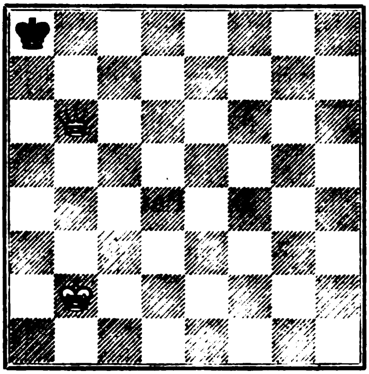


Weiss.

Wenn Schwarz jetzt am Zuge ist, so ist sein König Patt; denn er kann nur in die Schlaglinie des Königs oder Bauern hineingehen.

II.

Schwarz.



Weiss.

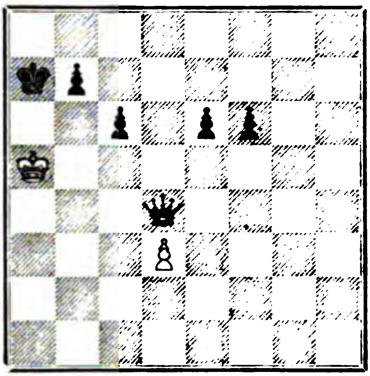
In II. ist Schwarz, am Zuge, ebenfalls patt; denn der König, dem nicht Schach geboten ist, kann nur auf ein von der Dame beherrschtes Feld gehen.

Nicht selten kann ein Spiel, das sonst verloren wäre, durch ein selbst mit den grössten Opfern herbeigeführtes Patt gerettet werden; eine Spielwendung, die bei den Endspielen erwähnt werden soll.

Noch einige andere Pattstellungen.

III.

Schwarz.

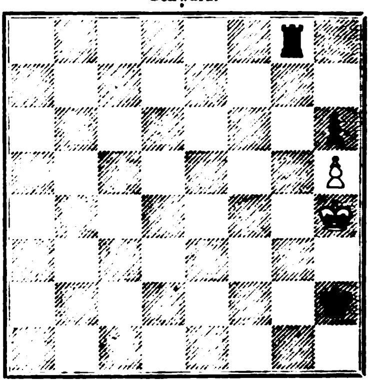


Weiss.

Weiss am Zuge ist Patt.

IV.

Schwarz.

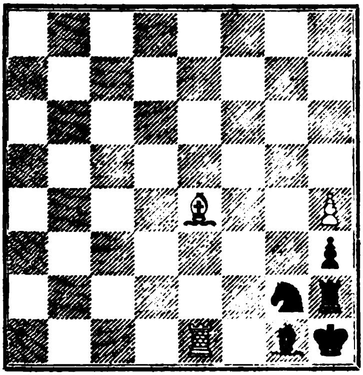


Weiss.

Weiss am Zuge ist Patt.

V.

Schwarz.

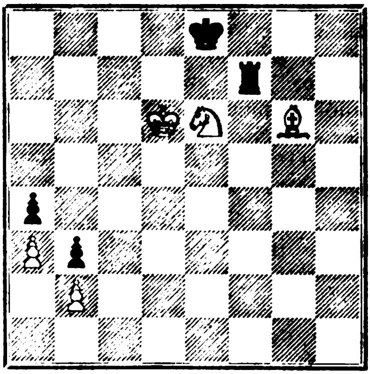


Weiss.

Schwarz am Zuge ist Patt.

VI.

Schwarz.



Weiss.

Schwarz am Zuge ist Patt.

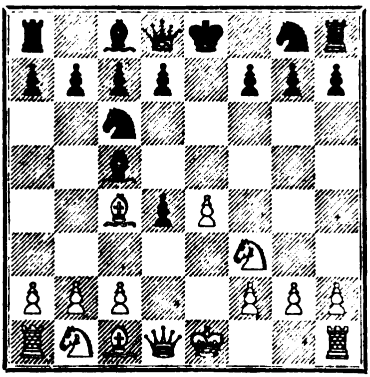
Erklärung einiger im Schachspiel üblicher Ausdrücke.

Angreifen. Wenn man einen Stein so zieht, dass er einen Stein des Gegners im nächsten Zuge zu schlagen droht, so hat man letzteren angegriffen.

Decken heisst einen angegriffenen Stein vertheidigen. Dies geschieht, indem man einen Stein so zieht, dass er den schlagenden feindlichen Stein wieder schlagen kann. Ein Stein kann mehrfach angegriffen und gedeckt werden. Man muss immer so decken, dass man bei dem Tausche nicht einen wichtigeren Stein für einen unwichtigeren preisgiebt.

Betrachten wir z. B. folgende Stellung:

Schwarz.



Weiss.

Der Läufer c4 greift den Bauer f7 an, der jedoch durch den König gedeckt ist. Weiss spielt nun Sf3—g5, wodurch der Punkt f7 noch einmal angegriffen und die Deckung des Königs aufgehoben wird. Schwarz kann jetzt mit Sc6—e5, oder Sg8—h6 den bedrohten Punct noch einmal decken. Schlecht wäre die Deckung desselben durch einen Damenzug, also etwa Dd8—f6; denn bei dem nun eintretenden Abtausch würde Schwarz zwar zwei Figuren erhalten, jedoch mit Verlust der Dame, der stärksten Figur im Spiel. Nehmen wir an, dass Schwarz mit Sg8—h6 gedeckt hätte, so könnte Weiss den Punct f7 mit Dd1—h5 noch einmal angreifen und Schwarz wiederum mit Dd8—f6 decken u. s. w.

In der Spiel-Eröffnung, zu der diese Züge gehören, wird anders verfahren; wir führen sie jedoch, wie hier geschieht, aus, um das in Rede stehende Princip darzulegen.

Die Erklärung des Ausdrucks: „ein Schach decken“, ist bereits gegeben worden.

Doppelbauer. Man versteht hierunter zwei Bauern von gleicher Farbe, die auf derselben Linie (z. B. auf der a Linie) stehen. Drei Bauern von gleicher Farbe auf derselben Linie heissen **Tripelbauer.**

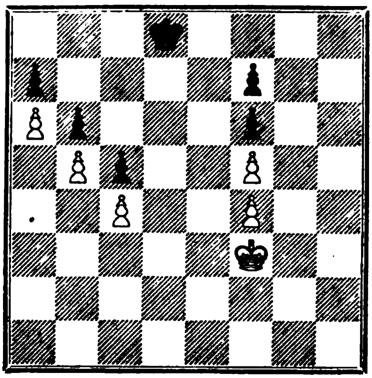
Gebundene Bauern sind Bauern derselben Farbe die auf Nachbarlinien stehen, so dass einer den andern deckt oder decken kann.

Ein **Freibauer** ist ein Bauer, der im Vorrücken zur Dame weder durch einen Bauer auf der eigenen Linie aufgehalten, noch durch einen Bauer auf einer Nachbarlinie geschlagen werden kann.

Isolirt ist ein Bauer, wenn er durch seine Bauern nicht mehr gedeckt werden kann. Tritt der Fall ein, dass seine Nachbarbauern ihm vorausgerückt sind, und er sie nicht erreichen kann ohne von einem feindlichen Bauer geschlagen zu werden, so pflegt man ihn **rückständig** zu nennen.

I.

Schwarz.

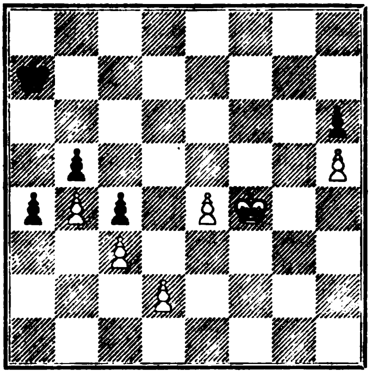


Weiss.

Die Bauern c4, b5, a6 sind gebundene Bauern, ebenso a7, b6, c5. Die Bauern f4 und f5 werden ein Doppelbauer genannt, ebenso f6 und f7.

II.

Schwarz.



Weiss.

Der Bauer e4 ist ein Freibauer, ebenso a4. Die Bauern h5 und h6 sind isolirt. Der Bauer d2 ist rückständig.

Mittelbauern nennt man die e- und dBauern.

Centrum wird die Aufstellung der Mittelbauern auf e4 und d4 (e5 und d5) genannt.

Eine genaue Erörterung des wichtigen Princips dieser Aufstellung wird im Laufe der Theorie der Eröffnungen gegeben.

Gabel. Da der Bauer schräg schlägt, so ist er bisweilen in der Lage zwei feindliche Figuren gleichzeitig anzugreifen, wodurch eine derselben verloren geht. Diese Angriffsstellung des Bauern pflegt man eine Gabel zu nennen.

Pion. Der französische Name des Bauern.

Pion marqué, ein bezeichneter Bauer. Ein starker Spieler übernimmt bisweilen gegen einen schwächeren die Verpflichtung, mit einem bestimmten Bauer (pion marqué) matt zu setzen.

Officiere. Man nennt die Figuren im Gegensatz zu den Bauern Officiere.

Leichte Officiere, kleine Figuren pflegt man die Springer und Läufer zu nennen.

Qualität. Die Qualität gewinnt ein Spieler, wenn er für einen leichten Officier einen Thurm erobert.

Tempo. Wie bereits ausgeführt, haben im Schachspiel beide Spieler gleiche Streitkräfte. Die Disposition über dies Material findet durch abwechselnde Züge statt. Ein Spieler, dem es gelingt einen Zug zu gewinnen, durch den er sein Spiel dem Hauptzweck nähert, hat ein Tempo gewonnen. Das Tempo ist das Zeitmaass für die Entwickelung der Streitkräfte in Beziehung auf den letzten Zweck des Spiels.

Position, Stellung. Es kommt im Schachspiel darauf an, die Stellung herbeizuführen, in der der König des Gegners matt gesetzt ist. Jede andere Stellung ist in Rücksicht auf diese Hauptstellung zu messen. Die Vorzüge der Stellung sind häufig höher anzuschlagen als der Mehrbesitz der Steine, ein Princip, das wir noch weiter zu erörtern Gelegenheit haben werden.

Opposition. Im Endspiel, wenn es sich darum handelt, Bauern zur Dame zu führen, ist es häufig von der grössten Wichtigkeit den König so dem feindlichen König gegenüber zu stellen, dass er ihm bestimmte Felder abschneidet. Diese Stellung des Königs pflegt Opposition genannt zu werden. (Siehe Endspiele.)

Gambit. Ein Spiel, in dessen Eröffnung man im Interesse gewisser Vortheile einen Bauer preisgiebt. (Siehe Gambit-Spiele.)

Gambit-Bauer, der im Gambit preisgegebene Bauer.

Opfern. Im Interesse der Stellung einen Stein preisgeben.

Einsteht oder en prise ist ein Stein, wenn er ungedeckt ist und geschlagen werden kann.

Spiel-Gesetze.

Die folgenden Gesetze sind im Jahre 1862 zu London von den ausgezeichneten Kennern des Schachspiels, die an der Spitze des daselbst veranstalteten Schachturniers standen, festgestellt worden und verdienen wegen ihrer Klarheit und Folgerichtigkeit durchaus als massgebend zu gelten. Der wesentliche Inhalt derselben war bereits früher, ungefähr in derselben Anordnung von Herrn Staunton im Einverständniss mit den grössten Autoritäten des Schachspiels entworfen worden. Diese mustergültigen Vorschriften müssen von allen Schachspielern, die richtig spielen wollen, beobachtet werden.

I.

Das Schachbrett.

Dass Brett muss während des Spiels so aufgestellt sein, dass jeder Spieler ein weises Eckfeld zu seiner Rechten hat. Wenn im Laufe einer Partie ein Spieler entdeckt, dass das Brett falsch aufgestellt worden ist, so muss der Gegner auf seinen Wunsch die Umstellung zulassen.

II.

Die Steine des Schachspiels.

Wenn es sich im Laufe einer Partie ergiebt, dass die Steine nicht richtig, oder einer oder mehrere derselben beim Beginn gar nicht aufgestellt sind, so muss das Spiel für nichtig erklärt werden. Wenn ein Stein während des Spiels durch einen Zufall vom Brett entfernt wurde und in seiner Abwesenheit Züge geschehen sind, so müssen diese Züge rückgängig gemacht und der Stein auf den ihm zukommenden Platz gestellt werden. Können die Spieler sich darüber nicht verständigen, auf welches Feld er gehört, so ist das Spiel für ungültig anzusehen.

III.

Recht des Anzuges und Wahl der Farbe.

Das Recht den ersten Zug zu machen und (wenn ein Spieler es verlangt) die Farbe der Steine zu wählen, welche während einer Sitzung beibehalten werden müssen, wird durch das Loos entschieden. In einer Reihe von Partien zwischen denselben Spielern in einer Sitzung soll jeder abwechselnd den Anzug haben, ohne Rücksicht darauf ob die Partien gewonnen oder unentschieden werden. Wenn ein Spiel für ungültig erklärt wurde, soll der Spieler, der den Anzug darin hatte, ihn auch für das nächste Spiel behalten.

IV.

Irrthümliches Anziehen.

Wenn ein Spieler, der nicht den Anzug hat, dennoch anzieht und der Irrthum entdeckt wird, bevor beide Spieler den vierten Zug gemacht haben, so ist das Spiel ungültig. Nach dem beiderseitig vollendeten vierten Zuge muss es fortgesetzt werden.

V.

Zwei Züge hinter einander.

Wenn im Laufe einer Partie ein Spieler einen Stein zieht, während der Gegner am Zuge ist, so muss er den Zug zurücknehmen und mit dem Stein ziehen, nachdem der Gegner gezogen hat, im Fall dies nach den Gesetzen des Spiels geschehen kann.

VI.

Berühren und ziehen.

Ein Spieler darf niemals einen Stein berühren, ausser wenn er am Zuge ist, oder ihn zurecht stellen will. Im letzteren Falle muss er, bevor

er ihn berührt: „j'adoube“ (ich stelle zurecht) sagen oder eine gleichbedeutende Aeusserung machen. Ein Spieler, der mit seiner Hand (wenn nicht zufällig) einen seiner eigenen Steine berührt, während er am Zuge ist, muss ihn ziehen, wenn der Stein nach den Regeln gezogen werden kann, und nicht, wie eben erwähnt, mit der Bemerkung j'adoube zurechtgerückt wird; berührt er unter denselben Umständen einen Stein seines Gegners, so muss er ihn nehmen, wenn dies nach den Regeln des Spiels möglich ist. Gestatten es letztere nicht, dass er gezogen wird, so muss er seinen König ziehen. Kann in diesem Fall der König nicht gezogen werden, so tritt weiter keine Strafe ein. Nimmt ein Spieler einen Stein in seine Hand, unschlüssig auf welches Feld er ihn setzen soll, so kann sein Gegner verlangen, dass er ihn auf seinen Platz bis zur vollendeten Entschliessung zurückstelle. Der betreffende Stein muss jedoch jedenfalls gezogen werden. Wenn ein Spieler, der am Zuge ist (es müsste denn zufällig, oder beim Rochiren geschehen) mehr als einen seiner Steine berührt, so hängt vom Gegner die Entscheidung ab, mit welchem der berührten Steine er ziehen muss. Berührt er unter gleichen Umständen zwei oder mehrere Steine seines Gegners, so kann der letztere nach seiner Wahl ihn zwingen, einen der berührten Steine zu nehmen, im Fall dies nach den Spielgesetzen zulässig ist. Kann keiner der unter solchen Umständen berührten Steine gezogen oder geschlagen werden, so muss der Spieler, der das Versehen gemacht, seinen König ziehen. Geht dies nach den Regeln nicht, so tritt weiter keine Strafe ein.

VII.

Falsche und ungesetzliche Züge.

Wenn ein Spieler einen falschen Zug macht (indem er einen seiner Steine auf ein Feld zieht, auf das er nach den Regeln nicht gezogen werden kann, oder einen feindlichen Stein mittels eines Zuges nimmt, der den Regeln zuwiderläuft), so muss er nach der Wahl seines Gegners dem Falle entsprechend, entweder seinen eigenen Stein ziehen, den Stein den Regeln entsprechend nehmen, oder einen anderen Stein ziehen, der nach den Regeln gezogen werden kann. Wenn im Laufe eines Spiels ein Verstoss gegen die Regeln entdeckt wird (abgesehen von dem Falle, dass ein König im Schach steht) und der Zug, durch welchen er begangen wurde, nachgewiesen wird, auch nicht mehr als 4 Züge von jeder Seite später gemacht worden sind, so müssen alle diese letzteren Züge, einschliesslich desjenigen, durch den der Verstoss begangen wurde, zurückgenommen werden. Sind mehr als 4 Züge von jeder Seite bereits gemacht worden, so muss das Spiel fortgesetzt werden.

VIII.

Schachbieten.

Der Spieler, der einen Zug macht, durch den er den feindlichen König in Schach stellt, muss deutlich „Schach“ bieten (sagen). Das

Schachsagen hat keine Bedeutung, wenn nicht wirklich Schach gegeben ist. Im Falle Schach gegeben, aber nicht angekündigt wird, und der Gegner einen Zug macht, durch den er dem Schach sich entzieht, so bleibt der Zug. Wenn Schach gegeben und angekündigt wird, der Gegner aber trotzdem das Schach unberücksichtigt lässt, so verliert er das Recht, den schachbietenden Stein zu nehmen, oder das Schach zu decken. Er muss vielmehr zur Strafe einen Zug mit seinem Könige machen. Kann dies aber nach den Regeln des Spiels nicht geschehen, so tritt keine Strafe ein. Wenn im Laufe eines Spiels bemerkt wird, dass ein König während eines oder mehrerer Züge im Schach geblieben ist, so müssen alle Züge, die dem schachbietenden Zuge folgten, zurückgenommen werden. Erinnert man sich dieser Züge nicht mehr, so wird das Spiel für ungültig erklärt.

IX.

Das Recht Strafen aufzuerlegen.

Ein Spieler kann nicht gezwungen werden, von dem Rechte, eine Strafe aufzuerlegen, Gebrauch zu machen. Eine Strafe kann von einem Spieler nur auferlegt werden, bevor er zur Erwiderung auf den Fehlzug des Gegners einen Stein berührt hat. Berührt er jedoch einen Stein, veranlasst durch einen falschen oder gesetzlich unzulässigen Zug seines Gegners, oder durch falsche Ankündigung eines Schachs, so kann er nicht gezwungen werden, diesen Stein zu ziehen; auch bleibt ihm das Recht dem Gegner eine Strafe aufzuerlegen. Die Rochade gehört nicht zu den zulässigen Strafzügen des Königs.

X.

Rochade.

Beim Rochiren soll der Spieler den König und den Thurm gleichzeitig ziehen, oder den König zuerst berühren. Berührt er den Thurm zuerst, so darf er ihn nicht loslassen, bevor er den König berührt hat; sonst kann der Gegner verlangen, dass der Zug des Thurms als ein vollständiger Zug gelten soll. Wenn die Vorgabe eines Thurms oder beider Thürme gemacht wird, so soll der vorgebende Spieler das Recht behalten, mit seinem Könige allein zu rochiren, als ob die Thürme auf dem Brette ständen.

XI.

Abzählen von fünfzig Zügen.

Ein Spieler kann seinen Gegner auffordern, das Spiel als unentschieden abzubrechen, oder ihn innerhalb von 50 Zügen, die von jeder Seite zu machen sind, matt zu setzen. Das Recht hiezu hat er, wenn sein Gegner

auf der Wiederholung von Schachs, oder Reihen von Schachs, oder derselben Art in einer bestimmten Stellung zu verfahren beharrt, oder wenn er selbst nur einen König allein auf dem Brette hat, oder

König und Königin König und Thurm König und Läufer König und Springer	gegen eine gleiche oder überlegene Macht.
König und zwei Läufer König und zwei Springer König, Läufer und Springer	gegen König und Königin.

und in allen ähnlichen Fällen. Wenn der Spieler der Meinung ist, dass sein Gegner den Gewinn erzwingen, oder dass das Spiel von keiner Seite gewonnen werden kann, so hat er das Recht, den Fall dem Unparteiischen oder den Zuschauern vorzulegen, die dann darüber zu entscheiden haben, ob der Fall zu denen gehört, die zu dem Abzählen der 50 Züge berechtigen. Sollte er innerhalb der 50 Züge nicht matt gesetzt werden, so kann er, wenn es ihm gut dünkt, die Fortsetzung des Spiels verlangen.

XII.

Schlagen im Vorübergehen.

Sollte ein Spieler in der Lage sein, keinen andern Zug machen zu können, als einen Bauer en passant zu schlagen, so ist er verpflichtet diesen Zug zu machen, d. h. also en passant zu schlagen.

XIII.

Ein Bauer, der zur Dame geführt ist.

Wenn ein Bauer das 8. (1.) Feld erreicht hat, so hat der Spieler die Wahl: entweder ihn in eine beliebige Figur zu verwandeln, deren Namen und Wirkung er sofort annimmt, *oder zu bestimmen, dass er ein Bauer bleiben soll.*

XIV.

Aufgeben des Spiels.

Wenn ein Spieler sich vom Spiel entfernt, seine Züge unterbricht, freiwillig verzichtet, mit Absicht das Brett umwirft, die Spiel-Gesetze zu beobachten sich weigert, die Entscheidung der Unparteiischen nicht anerkennen will, so wird sein Spiel als verloren angesehen.

XV.

Der Unparteiische oder die Zuschauer.

Der Unparteiische soll das Recht haben über einen streitigen Fall, der im Laufe eines Spiels eintritt, zu entscheiden, aber niemals sich einmischen, wenn er nicht aufgefordert wird. Er muss stets die hier angegebenen Gesetze zur Anwendung bringen und ist nicht befugt sie in irgend einer Weise abzuändern, noch in einem bestimmten Falle nach seinem eigenen Urtheil von ihnen abzugehen. Wenn eine Frage von beiden Spielern dem Unparteiischen oder den Zuschauern zur Entscheidung vorgelegt ist, so soll ihr Urtheil für beide Spieler von bindender Gewalt sein.

Verwendung der Steine.

Obwohl die Verwendung der Steine am besten aus practischer Uebung erlernt wird, so ist es doch für den Anfänger vortheilhaft, wenn er von vornherein auf gewisse wesentliche Eigenschaften derselben hingewiesen wird. Macht er frühzeitig von diesen Andeutungen Gebrauch, so wird er bald ihren Nutzen erkennen und sie durch eigene Spielerfahrung zu ergänzen und zu erweitern wissen.

I.

Der König.

Die gesammten Combinationen des Schachspiels haben den König zu ihrem Mittelpuncte. Er unterscheidet sich von allen Steinen durch die Eigenthümlichkeit, dass er nicht geschlagen werden kann, dass vielmehr das Spiel einen Zug früher abgebrochen wird. Ausserdem findet für den König durch die Rochade, d. h. also durch das Recht, unter bestimmten Umständen zwei Züge gleichzeitig zu machen, eine Abweichung von den sonstigen Gesetzen des Schachspiels statt.

Der Vergünstigung des Rochirens lag offenbar die Absicht zu Grunde, dem König Gelegenheit zur Rettung aus Bedrängnissen, die ihn auf seinem ursprünglichen Felde bedrohen, zu gewähren. Die Rochade verändert häufig wie mit einem Zauberschlage den Character eines Spiels. In vielen der wichtigsten Eröffnungen ist sie die Entscheidung über Gewinn oder Verlust des Spiels.

Ehe die Rochade eingeführt wurde, war es in vielen Ländern dem Könige gestattet, einmal im Spiel von seinem Platze aus auf das dritte Feld zu springen. Also z. B. von e8 nach g8, g7, g6, f6, e6, d6, c6, c7 oder c8.

Die jetzt übliche Rochade ist zuerst im Anfang des 17. Jahrhunderts in Anwendung gekommen, und man schreibt ihre Einführung dem Calabresen Gioachino Greco zu.

In Italien wendet man noch heute die sogenannte freie Rochade an, die dem Könige seinen Platz mit dem des Thurmes willkürlicher zu wechseln gestattet.

Es ist im Allgemeinen vortheilhaft frühzeitig zu rochiren, um die Thürme in Wirksamkeit zu bringen. Hat der König rochirt, so können alle Streitkräfte des Spiels im Verein zum Angriff oder zur Vertheidigung benutzt werden, während der auf seinem ursprünglichem Platz stehende König häufig die Concentration der Figuren unterbricht. Es ist meistens besser, nach der kurzen als nach der langen Seite zu rochiren, weil die erstere sich schneller ausführen lässt. Denn hierzu braucht nur der Springer und der Läufer, im andern Fall muss aber auch die Dame entwickelt werden. Ueberdiess bleibt nach der langen Rochade der Eckbauer ungedeckt. In manchen Fällen ist die Rochade nach der langen Seite jedoch zu empfehlen, z. B. wenn man mit den Königsbauern einen Angriff auf den feindlichen König, der nach der kurzen Seite rochirt hat, machen will. Ebenso umgekehrt, darf sie bisweilen empfohlen werden, um den Gefahren des Vorrückens der feindlichen Bauern zu entgehen, die bei der Rochade nach der kurzen Seite eintreten würden.

Dennoch ist es selbstverständlich nicht unter allen Umständen vortheilhaft zu rochiren, denn es können nach derselben Gefahren eintreten, die vorher nicht bestanden.

Bisweilen giebt man auch freiwillig die Rochade auf und macht einen Zug mit dem Könige (namentlich nach f2, f7), woselbst in diesen Fällen der König günstiger als auf g1 (g8) steht.

Aus dem Angeführten ergiebt sich, dass man meistentheils bemüht sein muss, die feindliche Rochade zu verhindern. Zwingt man den König des Gegners zu einem Zuge, so wird er leicht der Entwickelung des Königs-Thurmes oder einer anderen Figur hinderlich sein. Oft giebt jedoch, wie ebenfalls aus dem Obengesagten hervorgeht, gerade die Rochade dem Spiel des Gegners eine Blösse, die auf das nachdrücklichste benutzt werden kann.

Besonders gefährlich ist ein Schach, das durch einen Thurm oder durch eine leichte Figur dem Könige und der Dame gleichzeitig geboten werden kann, weil dann die Dame meistens verloren geht. Man vermeide also Stellungen, in der man dieser Gefahr ausgesetzt ist.

Bis zur Mitte des Spiels, besonders wenn die Damen noch nicht abgetauscht sind, ist es häufig verderblich, den König von den vor ihm stehenden Bauern zu entblössen. Sind aber die Damen abgetauscht und sonst keine heftigen Angriffe zu gewärtigen, so betheiligt sich der König

mit der Kraft eines Officiers am Spiel. Er rückt auf die Mitte des Brettes vor, und von der Art, in der er am Gefecht sich betheiligt, hängt die Entscheidung des Spiels ab.

II.

Die Dame.

Die Führung dieser stärksten Figur ist von der grössten Wichtigkeit, da mit ihrem Verlust das Spiel meistens entschieden ist. Es ist gewöhnlich sehr unvortheilhaft sie frühzeitig zu heftigen Angriffen zu benutzen, weil diese meistens zurückgeschlagen werden und die Dame von den kleinen Figuren des Gegners bedrängt wird. In solchem Falle kann sie leicht verloren gehen oder mindestens mit grossem Nachtheil für ihr Spiel bedrängt werden.

In den meisten Fällen wird ein guter Angriff mit den übrigen Figuren unternommen und so angelegt, dass von der Dame zuletzt der entscheidende Schlag ausgeht. Der Beginn ihrer Theilnahme am Spiel ist gewöhnlich seine Krisis. Man muss sich hüten in der Absicht, Steine zu erobern, die Dame so weit aus dem Spiel zu entfernen, dass sie von der Rückkehr abgeschnitten wird und der feindlichen Dame, die inzwischen in ihr Spiel einfällt, nicht mehr entgegentreten kann. Um unter solchen Umständen die feindliche Dame zu entfernen, wird ein guter Spieler gern Bauern und Figuren preisgeben.

Die Dame ist an Stärke etwa zwei Thürmen gleich, so dass sie hiergegen abgetauscht werden kann, im Falle die Thürme gedeckt stehen und überhaupt die Lage des Spiels eine gesicherte ist, so dass nicht bald durch die Angriffe der Dame Verluste eintreten können.

In der Eröffnung des Spiels bis zur Mitte steht die Dame sehr günstig auf ihrem eigenen Felde, ebenso auf c2 (c7), b3 (b7). Eine Ausnahme machen gewisse Gambitspiele, in denen sie vortheilhaft frühzeitig nach h4 (h5) geführt wird.

III.

Der Thurm.

Der Thurm ist nächst der Dame die stärkste Figur. In der Eröffnung ist seine Bewegung durch die seinen Gang hemmenden Bauern und Figuren beschränkt. Die Aufgabe eines guten Spielers besteht darin, den Thurm bald von dieser beengenden Umgebung zu befreien, so dass er namentlich in Gemeinschaft mit dem andern Thurm in Wirksamkeit treten kann. In der Mitte des Spiels besetzen die Thürme mit grossem

Vortheil die e- und d Linien, und man muss sie dann so aufzustellen suchen, dass die Bewegung des einen Thurms nicht die des andern beschränkt.

Die Wirkung des Thurms ist um so nachhaltiger, je freier die von ihm besetzten Linien sind. Ihre Stellung auf diesen zu behaupten, ist von grosser Wichtigkeit. Hat man zwei sich deckende Thürme, von denen der eine eine freie Linie besetzt hat, und der Gegner stellt ihm einen ebenfalls durch einen Thurm gedeckten Thurm entgegen, so tausche man nicht, sondern überlasse den Abtausch dem Gegner, weil man alsdann mit dem Thurm wiedernimmt und von neuem die freie Linie besetzt hält. Kann man die Thürme nicht durch die Rochade gut entwickeln, so muss man mit den vor ihnen stehenden Bauern vorwärts dringen und auf diese Art ihnen Bahn zu brechen suchen. Es gelingt alsdann häufig Bresche in das feindliche Spiel zu machen.

Sobald die Damen getauscht sind, entscheidet der Thurm sehr häufig das Spiel, wenn es gelingt, ihn auf die Linie der feindlichen Bauern (2. Linie) zu postiren. Von grosser Wichtigkeit ist der Umstand, dass der Thurm im Endspiel, wenn er freie Linien beherrscht, den feindlichen König von ihrer Ueberschreitung abhält. Der Thurm ist etwa um zwei Bauern stärker als eine leichte Figur und ausser der Dame der einzige Officier, der mit Hilfe des Königs allein Matt setzen kann.

IV.

Der Läufer.

Die beiden Läufer, die jedes Spiel hat, laufen auf verschiedener Farbe. Der neben dem König stehende wird der Königsläufer genannt und in der Eröffnung am besten nach c4 (c5) geführt, von wo er den nur vom feindlichen Könige gedeckten Punkt f7 (f2) angreift und auch häufig das Vorrücken der feindlichen Damenbauern nach d5 (d4) behindert. Hat der Gegner nach der Königsseite rochirt, so geht er vortheilhaft nach d3 (d6) zum Angriff auf den Punkt h7 (h2), der gewöhnlich von dem feindlichen Könige allein gedeckt ist.

Der andere Läufer, Damenläufer genannt, pflegt in der Eröffnung zur Vertheidigung zu dienen, und wird namentlich gern dem feindlichen Königsläufer auf e6 (e3) entgegengestellt, wenn dieser zum Angriff sich nach c4 (c5) begeben hat.

Sehr heftige und nachhaltige Angriffe können durch das Zusammenwirken beider Läufer unternommen werden, namentlich wenn man sie gegen die Seite, nach der der feindliche König rochirt hat, gerichtet halten kann. Es ist daher häufig unvortheilhaft einen derselben gegen einen feindlichen Springer abzutauschen.

Im Allgemeinen sind der Läufer und der Springer etwa von gleicher Stärke. Der eine ist in dieser der andere in jener Spielwendung besser zu verwenden, Unterscheidungen, die man sich durch die Erfahrung im practischen Spiel allmälig aneignet.

Hat man weniger Bauern als der Gegner, so suche man die Läufer zu erhalten, weil sie im Zurückhalten der feindlichen Bauern sehr geschickt sind. Weiteres findet man bei den Endspielen.

V.

Der Springer.

Die Angriffe des Springers sind deswegen gefährlich, weil er über eigene und fremde Steine hinweggeht. Seine Wirksamkeit pflegt daher geringer zu sein, wenn die meisten Figuren schon abgetauscht sind. Der Königsspringer wird meistens vortheilhaft nach f3 (f6) entwickelt., um dann über e5 (e4) oder g5 (g4) die Punkte f7 (f2) und h7 (h2) anzugreifen. Im Endspiel hat der Springer vor dem Läufer den Vortheil voraus, dass er feindliche Bauern von verschiedener Farbe angreifen kann. Dagegen ist er bei weitem weniger geschickt, das Vorrücken feindlicher Bauern zu verhindern.

VI.

Der Bauer.

Die Gesetze nach denen der Bauer geführt wird, weichen von den Bewegungsgesetzen der übrigen Steine erheblich ab. Er geht und schlägt nur vorwärts. Er schlägt anders, als er geht. Das Recht im Vorübergehen zu schlagen ist eine fernere Abweichung. Ebenso der Umstand, dass er auf die feindliche Randlinie gelangt, in eine beliebige Figur verwandelt werden kann.

Aber nicht bloss aus diesen Gründen ist die Führung der Bauern besonders schwierig, sondern auch weil man sie häufig, um Figuren wirksam zu machen, opfern, und dabei stets erwägen muss, ob man hierdurch eine Verbesserung der Position herbeiführt, die das Opfer rechtfertigt.

Philidor gab die Regel die Springer nicht früher nach f3 (f6) c3 (c6) zu führen, als bis die Läuferbauern zwei Schritte gegangen wären, weil sonst ihre für das Spiel wichtige Entwickelung aufgehalten würde. Diese Regel wird jedoch durch die Theorie der Eröffnungen widerlegt.

Im Allgemeinen wächst die Stärke der Bauern, jemehr sie sich der Mitte nähern, so dass die Eckbauern als die schwächsten und die Mittel-

bauern als die stärksten angesehen werden können. Man wird also wenn man die Wahl hat meistens besser von der Seite nach der Mitte als umgekehrt schlagen.

Die beiden Mittelbauern stehen zu Anfang des Spiels sehr vortheilhaft auf e4 (e5) d4 (d5), weil sie hier dem Eindringen der feindlichen Figuren in das Spiel hinderlich sind. Man pflegt diese Stellung das Centrum zu nennen. Wie man zu verfahren hat, um das Centrum zu erhalten und unter welchen Umständen das Aufgeben desselben nothwendig ist, wird in der Eröffnungstheorie gelehrt werden.

Wenn es irgend angeht, rücke man einen Bauern nur dann weit vor, wenn er von einem andern unterstützt werden kann. Ueberhaupt hängt die Stärke der Bauern von ihrer Fähigkeit sich gegenseitig zu decken ab. Aus diesem Grunde ist ein Doppelbauer häufig nicht stärker als ein einfacher Bauer. Obwohl man demnach vermeiden muss, beim Abtausch Doppelbauern zu bekommen, so darf jedoch nicht unbemerkt bleiben, dass sie unter gewissen Umständen, namentlich wenn sie leicht aufgelöst werden können, sehr stark sind. In Rücksicht auf das Recht der Bauern sich in eine Figur zu verwandeln ist es besonders wichtig sich Freibauern zu verschaffen. Hat man einen Freibauer, so suche man wie bereits erwähnt ihn durch Bauern gedeckt zu halten, weil er sonst leicht durch Figuren-Angriffe verloren gehen kann.

Während in der Eröffnung und in der Mitte der Partie die Bauern zu Angriffen gegen das feindliche und zur Deckung des eigenen Spiels benutzt werden, ist es meistens die Aufgabe des Endspiels sie zur Dame zu führen. Wie dies am besten geschieht, wird bei der Lehre vom Endspiel gezeigt werden.

Ueber das Verhalten beim Schachspiel.

Ausser den Gesetzen müssen selbstverständlich auch die Vorschriften der Billigkeit und des Anstandes beobachtet werden. Man vergesse niemals, dass das Schachspiel eine angenehme, geistige Unterhaltung gewähren soll und lasse daher unter keinen Umständen unter der geringen Kränkung, die dem eigenen Ehrgeiz beim Verlust einer Partie widerfährt, den Gegner leiden. Ueberhaupt verhalte man sich während des Spiels so schweigsam wie möglich, und vermeide vor Allem durch störende Aeusserungen, dem Gegner lästig zu fallen.

Man ziehe erst nach reiflicher Ueberlegung und berühre erst den Stein, nachdem man zu einem bestimmten Zuge sich entschlossen hat.

Man gewöhne sich daran niemals Züge zurückzunehmen. Die frühzeitige Beobachtung dieses Grundgesetzes trägt viel zur Ausbildung eines starken Spielers bei. Gestattet man sich, gegenseitig geschehene Züge rückgängig zu machen, so wird jede scharfe Untersuchung überflüssig und hiermit verliert das Spiel allen Reiz. Wenn zwei Spieler in dieser misslichen Art verfahren, so sind Streitigkeiten unausbleiblich, und man weiss häufig zuletzt nicht, wer eigentlich den Sieg errungen hat.

Wenn man verloren hat, so suche man niemals durch Bemerkungen, die das Verdienst des Gegners schmälern könnten, den Verlust zu beschönigen. Man verstehe es auch ein Spiel rechtzeitig aufzugeben, d. h. wenn man sich so entschieden im Nachtheil befindet, dass bei der Stärke des Gegners das Matt nur noch durch einen langwierigen und zwecklosen Widerstand aufgehalten werden kann. Man gönne dem Zufall keinen Spielraum und rechne stets auf die besten Züge des Gegners. In der ruhigen Erwägung der Stellung lasse man sich durch etwaige Bemerkungen des Gegners nicht beirren und verweile hierbei so lange, bis man zur vollkommenen Klarheit gelangt ist. Inzwischen beschäftige man sich jedoch mit der Sache und nicht mit Dingen, die ausserhalb des Spiels liegen. Alsdann wird man gewiss nicht zu langsam spielen, und mit der Zeit jene Klarheit gewinnen, die der Schnelligkeit des Spiels förderlich ist.

Am besten hat stets derjenige gespielt, der den Gegner matt setzt, und man muss, um zu diesem Ziel zu gelangen, vom Abtausch der Figuren sich nicht zurückhalten lassen. Viele schwachen Spieler haben das Vorurtheil dies für ein unedelmüthiges, oder dem Geist des Spieles zuwiderlaufendes Verfahren zu halten.

Man kümmere sich niemals um die Ansichten der Zuschauer, ziehe vielmehr selbstständig nach eigenem Urtheil. Nichts ist lästiger und widerspricht dem Anstand mehr, als das unberufene Hineinsprechen der Zuschauer in das Spiel. An Orten, wo diese Unsitte herrscht, spiele man gar nicht.

Wenn irgend möglich, suche man sich einen stärkeren Gegner auf und lasse sich von ihm eine Vorgabe machen. Der Kampf mit einem schwächeren Spieler würde für ihn keinen Reiz haben und indem man allmälig den überlegenen Gegner in Vorgabespielen überwinden lernt, wird man endlich ihm an Stärke ebenbürtig werden.

Abkürzungen.

† bedeutet Schach dem Könige.
0—0 bedeutet Rochade nach der Königsseite,
0—0—0 bedeutet Rochade nach der Damenseite.
n. bedeutet nimmt.

---

3. Lection.

Die practische Partie an Beispielen dargelegt.

Bevor wir uns zur Untersuchung der Eröffnungen wenden, wollen wir an einer Anzahl practischer Beispiele das Spielverfahren erörtern.

Der Anfänger möge die folgenden Partien, die zum Theil mit Anmerkungen versehen sind, sorgfältig durchspielen.

1. Partie.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	. . . . . .

Ein guter Eröffnungszug, mit dem Weiss seinen Königsläufer und seine Dame frei macht. Ausserdem steht der e Bauer, dem sich der d Bauer bald anzuschliessen sucht, auf diesem Felde sehr günstig, theils um gelegentlich weiter vorzurücken, theils um die Angriffe feindlicher Steine zurückzuhalten.

1. . . . . e7 — e5

Eine richtige Erwiederung. Es giebt ausserdem noch einige ebenso richtige Gegenzüge, z. B. c7 — c5, e7 — e6, die jedoch zu einem minder lebhaften Spiel führen.

2. Sg1 — f3 . . . . . .

Eine der stärksten, vielleicht die stärkste Fortsetzung des Spiels gewährt die Entwickelung dieses Springers, der den Bauer e5 angreift und dann, wenn es angeht, nach e5 oder g5 sich begiebt, um den Bauer f7 anzugreifen.

2. . . . . d7 — d6

Der Bauer e5 war angegriffen, d. h. der Springer f3 drohte ihn zu nehmen, wenn Schwarz keine Gegenmassregel ergriff. Es ist dies jetzt geschehen. Schwarz hat den Bauer e5 g e d e c k t, denn, wenn der weisse Springer im zweiten Zuge den Bauer e5 nimmt, so nimmt der Bauer d6 den Springer, und Weiss hätte alsdann diese Figur gegen einen Bauer verloren. Die Deckung d7 — d6 ist zwar eine sichere, sie hat jedoch den Nachtheil, den Läufer f8 eingeengt zu halten. Der stärkere Zug ist Sb8 — c6.

Weiss.	Schwarz.
3. Lf1 — c4	. . . .

Dies ist im Anfang des Spiels der beste Platz für den Königsläufer, weil er von hier aus den schwächsten Punct des feindlichen Spiels, nämlich den nur vom Könige gedeckten Bauer f7 angreift. Vor der Rochade des Gegners muss man namentlich auf diesen Punct seine Angriffe gerichtet halten.

3. . . . . Sg8 — f6.

Schwarz unternimmt einen Gegenangriff auf den Bauer e4.

4. d2 — d3 . . . .

Zur Deckung des Bauers e4.

4. . . . . Lc8 — g4

Schwarz beabsichtigt hiermit den Springer f3 auf seinem Platz zu fesseln, denn ginge er z. B. nach g5, so würde der Läufer die weisse Dame nehmen können. Der Läufer c8 konnte auch nach e6 gehen, um sich dem Läufer c4 entgegen zu stellen. Tauscht dann Weiss die Läufer, so nimmt der Bauer f7 wieder, wodurch Schwarz einen Doppelbauer bekommt, der jedoch, indem er sich in dieser Stellung den Mittelbauern anschliesst, für sein Spiel vortheilhaft ist.

5. Sb1 — d2 . . . .

Ein schlechter Zug. Auf diesem Felde verhindert der Springer die Wirksamkeit des Läufers c1. Viel besser wäre er nach c3 gegangen.

5. . . . . Dd8 — e7

Ein nicht minder schlechter Zug, der den Läufer f8 einsperrt. Besser wäre Lf8 — e7 oder Sb8 — c6 gewesen.

6. 0 — 0 . . . .

Ein richtiger Zug an dieser Stelle. Abgesehen von dem nachtheilig postirten Springer d2 sind sämmtliche Figuren des weissen Spiels so entwickelt, dass sie unbehindert durch die Stellung des Königs gemeinschaftlich wirken können.

6. . . . . Sb8 — c6

Ein richtiger Zug, der die Rochade nach der langen Seite vorbereitet.

7. c2 — c3 . . . .

Theils um den Springer von d4 zurückzuhalten, woselbst ihn der Springer f3 nicht schlagen könnte, theils um später d3 — d4 zu spielen.

Weiss. Schwarz.

7. . . . . 0—0—0

Schwarz beabsichtigt mit den Bauern seines Königsflügels gegen die Rochadenseite des feindlichen Königs vorzurücken.

8. h2—h3 . . . .

Um den Läufer zurückzudrängen und hierdurch den Springer f3 frei zu machen.

8. . . . . Lg4 n. f3

Ginge der Läufer nach h5, um den Springer f3 weiter gefesselt zu halten, so würde er mit g2—g4 zurückgedrängt werden können.

9. Dd1 n. f3 . . . .

Weiss hätte besser mit dem Springer d2 genommen, um den Läufer c1 frei zu machen. Schlecht wäre es gewesen, wenn er g2 n. f3 gespielt hätte, weil alsdann der König entblösst, und der Bauer h2 isolirt worden wäre.

9. . . . . a7—a6

Ein schwacher Zug, mit dem Weiss Lc4—b5 verhindern will. Statt dessen müsste er einen Vorbereitungszug zur Entwickelung des Läufers f8 machen.

10. Df3—f5† . . . .

Beispiel eines zwecklosen Schachbietens. Die Dame wird bald mit Vortheil für Schwarz von f5 zurückgedrängt werden.

10. . . . . Kc8—b8

Schwarz konnte das Schach auch mit Td8—d7, Sf6—d7 oder De7—d7 decken. Im letzteren Falle gewinnt Weiss mit Lc4 n. f7 einen Bauer.

11. b2—b4 . . . .

Weiss will einen Angriff auf die feindliche Rochade unternehmen.

11. . . . . 11. g7—g6

Schwarz treibt jetzt die feindliche Dame zurück und bekommt gleichzeitig Platz zur Entwickelung des Läufers f8 nach g7 oder h6.

12. Df5—f3 . . . .

Die Dame ist nun zum Rückzuge gezwungen, und es zeigt sich die Ueberflüssigkeit des Schachs auf f5.

Weiss.	Schwarz.
12.	Lf8 — h6

Der bis dahin eingeschlossene Läufer tritt nun in Thätigkeit.

13. Sd2 — b3	Lh6 n. c1

Richtig. Würde der Läufer nicht nehmen, so müsste er sich zurückziehen, wodurch mindestens ein Zug verloren wäre.

14. Ta1 n. c1	. . . . . .

Der Läufer muss genommen werden, und es fragt sich nur mit welchem Steine es geschehen soll. Nimmt der Springer, so entfernt er sich zwecklos aus dem Spiel. Es wäre jedoch wohl etwas besser gewesen, ihn mit dem anderen Thurm zu nehmen, um beide Thürme gegen die feindliche Rochadeseite gerichtet zu halten.

14.	h7 — h5

Schwarz bereitet dieselben Angriffe gegen Weiss vor.

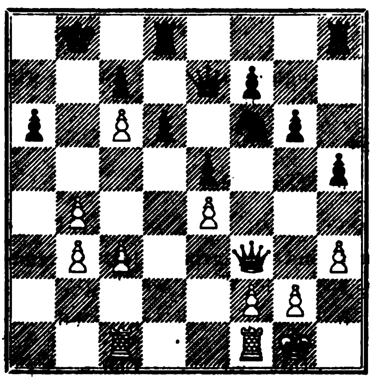
15. d3 — d4	b7 — b5
16. d4 — d5	. . . . . .

Weiss glaubt für den Läufer den Springer zu bekommen, übersieht jedoch, dass Schwarz nachher den Springer b3 schlagen kann.

16.	b5 n. c4
17. d5 n. c6	c4 n. b3
18. a2 n. b3	. . . . . .

Weiss hat jetzt zwar eine Figur weniger; allein seine Stellung ist vortrefflich, weil er nun Angriffe auf die feindliche Thurmlinie richten kann, die für den Gegner um so gefährlicher sind, als sie durch die Dame im Verein mit den Bauern leicht unterstützt werden können.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
18.	h5 — h4

Sehr schlecht. Schwarz müsste jetzt auf seine Vertheidigung bedacht sein, wenn auch mit Aufopferung einer Figur, und daher z. B. De7 — c8 ziehen.

19. Df3 — d3	Kb8 — a7
20. Tc1 — a1	

und setzt spätestens im 3. Zuge Matt.

2. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Sg1 — f3	Sb8 — c6

Die beste Erwiderung. Der Bauer e5 ist nun gedeckt, und zugleich eine Vertheidigungsfigur in's Spiel gebracht.

3. Lf1 — c4	Lf8 — c5

Beide Läufer haben jetzt die schwachen, nur von den Königen gedeckten Puncte, angegriffen.

4. c2 — c3	. . . .

Es wird hiermit d2 — d4, die Bildung eines sogenannten Centrums vorbereitet. Zwei in der Mitte vereinigte Bauern sind sehr stark, sie drängen die Angriffsfiguren des Gegners zurück, hier z. B. den Läufer c5 und drohen selbst in das feindliche Spiel einzudringen. Das Centrum darf jedoch nur als gutes Mittel zur Förderung des Spiels angesehen, der Hauptzweck aber dabei durchaus nicht ausser Acht gelassen werden. Rückt man ihr dadurch näher, dass man das Centrum aufgiebt, so muss dies unbedingt geschehen.

4.	Sg8 — f6

Die richtige Vertheidigung an dieser Stelle, wie in der Theorie der Eröffnungen gezeigt werden wird.

5. d2 — d4	. . . .

Weiss hat jetzt das Centrum.

5.	e5 n. d4

Läufer und Bauer sind angegriffen, letzterer zum zweiten Mal. Ginge der Läufer nach b6, so spiele Weiss wie folgt:

5.	Lc5—b6
6. d4 n. e5	Sf6 n. e4
7. Dd1—d5	Lb6 n. f2†
8. Ke1—f1 und Weiss gewinnt eine Figur.	

und Weiss hat bei guter Stellung einen Bauer gewonnen. Ein sehr schlechter Zug wäre auch 5. Lc5 — d6, denn hierdurch würde der Bauer d7 zurückgehalten und damit die Entwickelung des Läufers c8 behindert.

Weiss.	Schwarz.
6. c3 n. d4	. . . . . .

An dieser Stelle kann auch e4 — e5 geschehen, worauf correct mit d7—d5 geantwortet wird. (Siehe Giuoco piano).

6.	Lc5—b4†

Wenn Schwarz 6. Lc5 — b6 spielt, so entwickelt sich das Spiel wie folgt:

6.	. . . . .	Lc5 — b6
7.	d4 — d5	Sc6 — a5
8.	Lc4 — d3	

und wenn Schwarz jetzt einen Zug macht zur Rettung des Springers a5, der durch b2 — b4 erobert zu werden droht, so hat Weiss eine sehr günstige Angriffsstellung.

7. Sb1 — c3	. . . . . .

Der correcte Zug ist hier Lc1 — d2.

7.	Sf6 n. e4

Schwarz kann diesen Bauer mit dem Springer nehmen, weil der Springer c3 durch den Läufer b4 gefesselt ist.

8. 0 — 0	Se4 n. c3

Hier würde besser der Läufer nehmen, und dann 0 — 0 geschehen.

9. b2 n. c3	Lb4 n. c3

Ein starker Fehler, aus dem Anfänger ersehen werden, wie nachtheilig es ist, ohne Rücksicht auf die weiteren Folgen Steine zu nehmen. Dieser Zug entscheidet den Verlust des schwarzen Spiels.

10. Dd1 — b3	. . . . . .

Weiss könnte hier mit Lc4 n. f7† und nachfolgendem Dd1 — b3† den Läufer und den verlorenen Bauer zurückgewinnen, allein er spielt, so wie hier geschieht, um den Schwarzen zu noch stärkeren Fehlern zu ve(r)leiten. Er lässt zwar jetzt den Thurm a1 einstehen, dieser kann jedoch n(ur) mit grossem Nachtheil für das schwarze Spiel genommen werden.

10. . . . . Lc3 n. a1 (Ueber Lc3 n. a1 s. 4. Spiel.)

11. Lc4 n. f7†	Ke8 — f8

Auf Ke8 — e7 gewinnt Lc1 — g5† die Dame.

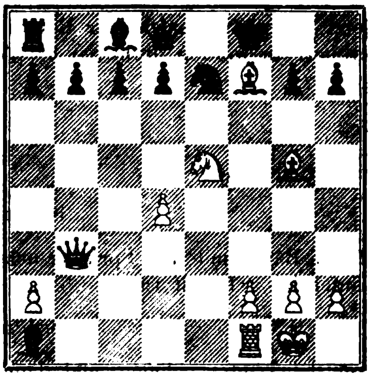
Weiss.	Schwarz.
12. Lc1 — g5	Sc6 — e7

Schwarz hat zur Rettung der Dame keinen andern Zug. Einen nur scheinbaren Gegenangriff gewährt Sc6 n. d4. Zwar würde, wenn der Läufer g5 sofort die Dame d8 nähme, der Springer d4 die Dame b3 gewinnen. Allein Weiss spielt 13. Db3—a3†, entfernt seine Dame hiermit aus der Gefahr und nimmt im nächsten Zuge die feindliche.

13. Sf3 — e5	. . . . . .

Hier könnte Weiss auch Tf1 — e1 spielen, wodurch der Springer e7 doppelt angegriffen und das schwarze Spiel nicht mehr zu halten sein würde. Die von Weiss hier gewählte Spielart ist jedoch noch feiner.

Schwarz.



Weiss.

13.	La1 n. d4

Schwarz hat zur Rettung seines Spieles keine Vertheidigung mehr. Ueber d7 — d5 siehe das 3. Spiel.

14. Lf7 — g6	

Dieser Läufer kann nicht genommen werden, weil Weiss sonst mit der durch den Springer gedeckten Dame auf f7 Matt geben würde.

14.	d7 — d5
15. Db3 — f3†	Lc8 — f5
16. Lg6 n. f5	. . . . . .

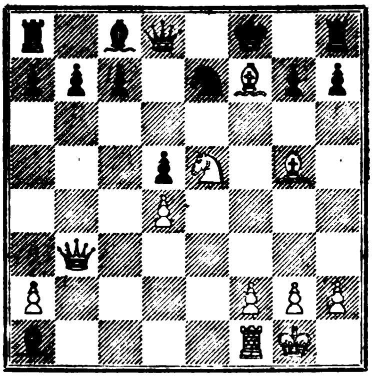
Man sieht jetzt, dass Weiss den Läufer im 14. Zuge nach g6 führte, um, wenn auf 15. Db3 — f3† der Läufer c8 auf f5 deckte, diesen Läufer wie hier geschieht, nehmen zu können.

Weiss.	Schwarz.
16.	Ld4 n. e5
17. Lf5 — e6†	Le5 — f6
18. Lg5 n. f6	g7 n. f6
19. Df3 n. f6†	Kf8 — e8
20. Df6 — f7† und matt.	

3. Spiel.

Wir wollen nun annehmen, dass Schwarz im 13. Zuge statt La1 n. d4, d7—d5 gespielt hätte. Die Stellung wäre dann folgende:

Schwarz.



Weiss.

14. Db3 — f3 Lc8 — f5

Schwarz hat keinen andern Zug, um sich gegen das Abzugs-Schach zu decken, denn wenn er den Springer e7 zöge, so würde Weiss die Dame nehmen können.

15. Lf7 — e6 . . . .

Um im nächsten Zuge den Läufer f5 zu nehmen.

15. . . . . g7 — g6

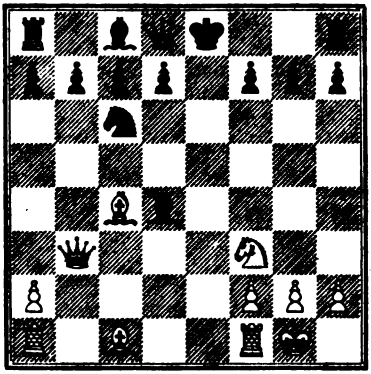
chwarz will den angegriffenen Läufer decken, übersieht jedoch, dass i m ein Matt in 2 Zügen gegeben werden kann.

16. Lg5 — h6† Kf8 — e8
17. Le6 — f7† und Matt.

4. Spiel.

Im 10. Zuge nahm Schwarz den Thurm a1. Setzen wir nun voraus, Schwarz habe die Gefahren gesehen, die ihm drohten, wenn er den Thurm nahm und deswegen mit dem Läufer c3 den Bauer d4 genommen. Auch in diesem Falle wäre sein Spiel verloren, wie man weiter sehen wird.

Schwarz.



Weiss.

11.	Lc4 n. f7†	Ke8—f8
12.	Lc1—g5	Ld4—f6
13.	Ta1—e1	

Mit diesem Zuge droht Weiss auf e8 Schach dem Könige und der Dame zu geben.

13.	. . . .	Sc6—e7

Auf Lf6—e7 folgt Te1 n. e7 und dann Tf1—e1.

14.	Lf7—h5	. . . . . .

Weiss droht hiermit Db3—f7† und Matt.

14.	. . . .	Se7—g6

Hier kann auch d7—d5 geschehen, um die Dame von dem Felde f7 abzuhalten. (Siehe folgendes Spiel.)

15.	Sf3—e5	Sg6 n. e5
16.	Te1 n. e5	g7—g6

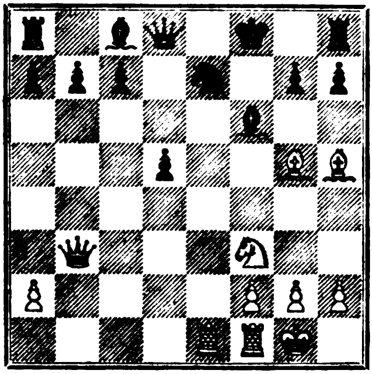
Um das Schach auf e8 zu decken.

17.	Lg5—h6†	Lf6—g7
18.	Te5—f5	g6 n. f5
19.	Db3—f7† und Matt.	

5. Spiel.

Im vorigen Spiele zog Schwarz im 14. Zuge, zur Deckung des Matt auf f7, Se7—g6. Eine stärkere, jedoch ebenfalls nicht ausreichende Vertheidigung gewährt d7—d5.

Schwarz.



Weiss.

15.	Te1 n. e7	Dd8 n. e7

Am Besten, denn wenn der König nimmt, so folgt sofort Tf1—e1†. Nimmt aber der Läufer f6, so werden die Läufer getauscht, und es folgt ebenfalls Tf1—e1.

16.	Tf1—e1	Lc8—e6
17.	Sf3—d4	Lf6 n. g5
18.	Sg5 n. e6†	Kf8—g8
19.	Db3 n. d5	c7—c6

Um das drohende Doppelschach zu verhüten.

20.	Dd5—b3	De7—f6
21.	Se6—d8†	Kg8—f8
22.	Te1—e8† und Matt.	

6. Spiel.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	c2—c3	. . . . . .

Diese bis dahin ganz correcte Eröffnung wird später ...s Opfer einer Fi- werden.

4. . . . . . Dd8—e7

In der Absicht, das Vorrücken des weissen Bauer d2 nach d4 zu verhindern. Denn Schwarz würde alsdann e5 n. d4 spielen und später den Bauer e4 mit der Dame nehmen können.

5. 0—0 . . . . . .

Mit diesem Zuge bereitet Weiss von Neuem das Vorrücken des Damenbauers nach d4 vor. Denn jetzt könnte zum Schluss der im vorigen Zuge erwähnten Combination De7 n. e4 nicht geschehen, weil alsdann Tf1—e1 die schwarze Dame erobern würde.

5. . . . . d7—d6

Um im nächsten Zuge auf d2—d4 den Läufer nach b6 zurückziehen zu können.

6. d2—d4 Lc5—b6

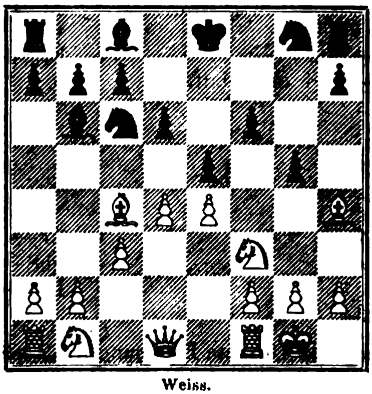
Schwarz nimmt den Bauer d4 nicht, weil Weiss mit c3 n. d4 ein sehr gutes Spiel bekäme; denn das Vordringen seines eBauern ist dann für Schwarz sehr gefährlich, weil der weisse Thurm seine Angriffe unterstützen, ausserdem der Springer b1 günstig nach c3 entwickelt werden kann.

7. Lc1—g5 f7—f6

Hier ist wohl Sg8—f6 vorzuziehen. Durch den Zug f7—f6 verhindert der Läufer c4 die Rochade des Schwarzen nach der Königsseite. Aus demselben Grunde ist in ähnlichen Stellungen, die häufig wiederkehren, f7—f6 nicht zu empfehlen. Nichts desto weniger verursacht f7—f6 gewiss nur einen geringen Nachtheil, wenn Schwarz späterhin nicht den Fehlzug g7—g5 macht, sondern den Läufer c8 entwickelt, um nach der langen Seite zu rochiren.

8. Lg5—h4 g7—g5

Schwarz.



Weiss.

17.
18. T
19. Db5

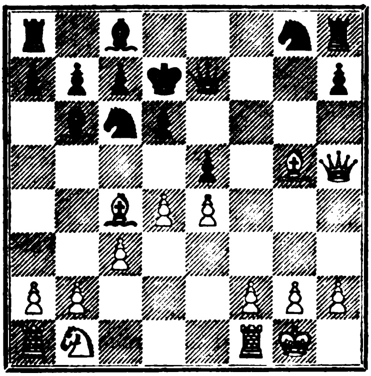
Mit dem Zuge g7—g5 beabsichtigt Schwarz den Läufer h4 nach g3 zu drängen und später mit h7—h5 die Eroberung des Läufers g3, wie überhaupt mit einem starken Bauernangriff gegen den feindlichen Rochadeflügel zu drohen. Er übersieht jedoch, dass in diesem Falle, wie häufig in ähnlichen Stellungen, Weiss mit einer Figur den Bauer g5 schlagen und durch dies Opfer ein sehr starkes Spiel bekommen kann.

9.	Sf3 n. g5	f6 n. g5
10.	Dd1—h5†	Ke8—d7

Der König kann in dieser Stellung ausserdem nach f8 und d8 gehen. Wir werden in den folgenden Spielen sehen, wie Weiss in diesen beiden Fällen den Angriff fortsetzt.

11. Lh4 n. g5 . . . . . .

Schwarz.



Weiss.

11 . . . . De7—g7

Spielt Schwarz De7—f8 so antwortet Weiss:

12. Lc4—f7 . . . . . .

Es droht Dh5—g4† und Matt. Spielt Schwarz:

12. . . . . Sc6—e7

lgt für Weiss: 13. d4 n. e5 mit sehr gutem Spiel.

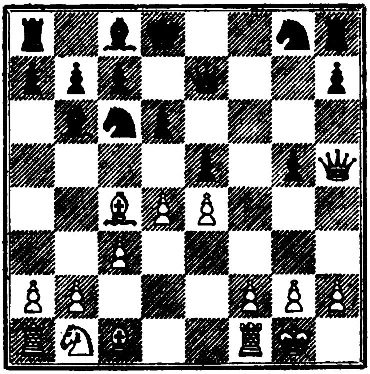
12.	Lc4—e6†	Kd7 n. e6
13.	Dh5—e8†	Sg8—e7 oder beliebig.
14.	d4—d5† und Matt.	

Ian sieht aus diesen letzten Zügen, wie durch das Opfer einer Fi- äufig das Matt erzwungen werden kann.

7. Spiel.

In diesem Spiel kehren wir zu dem 10. Zuge der Schwarzen zurück und lassen den König nach d8 gehen.

Schwarz.



Weiss.

11.. Lc1 n. g5	Sg8 — f6
12. Dh5 — h6	Th8 — f8
13. f2 — f4	. . . . . .

Der entscheidende Zug, durch den Weiss seinen Thurm frei zu machen und den Springer f6 noch einmal anzugreifen droht.

13.	e5 n. d4

Hierdurch wird der Plan des Weissen vorläufig vereitelt, allein Weiss ist nun im Stande mit e4 — e5 den Angriff auf den Springer f6 fortzusetzen. Nimmt dann der Bauer d6, so schlägt der Bauer f4 wieder und der Thurm f1 ist frei.

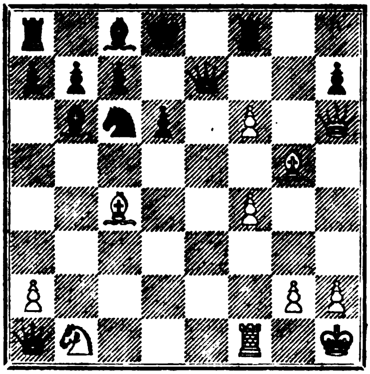
14. e4 — e5.	. . . . . .

Weiss ist mit diesem Zuge zwar einem Abzuge des Bauers d4 ausgesetzt, allein Schwarz ist nicht im Stande dem gefährdeten Punkte f6 zur Hilfe zu kommen.

14.	d4 n. c3†
15. Kg1—h1	c3 n. b2
16. e5 n. f6	b2 n. a1 macht eine Dame.

Weiss ist jetzt im Stande, in wenigen Zügen matt zu setzen.

Schwarz.



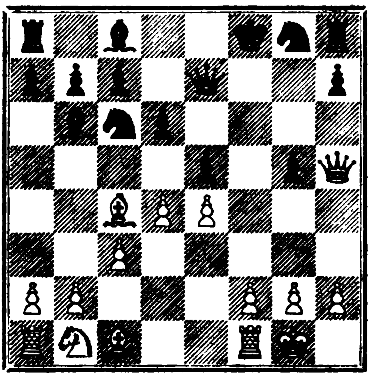
Weiss.

17.	f6 n. e7†	Sc6 n. e7
18.	Dh6 n. f8†	Kd8 — d7
19.	Lc4 — b5†	beliebig
20.	Df8 n. e7† und matt.	

8. Spiel.

Wenn im 10. Zuge der König nach f8 geht, so ist das Spiel ebenfalls für Schwarz nicht mehr zu halten.

Schwarz.



Weiss.

11.	Lc1 n. g5	De7 — e8

Schwarz würde hier besser mit seiner Dame nach d7 ziehen, worauf Weiss seinen Angriff mit f2 — f4 fortsetzt.

12.	Dh5 — f3 †	Kf8 — g7
13.	Lc4 n. g8	Th8 n. g8

Hier würde Schwarz wohl besser mit dem Könige nehmen, oder De8 — g6 spielen.

14. Df3 — f6 † und matt.

Man sieht aus den Bemerkungen zu diesem Spiel, dass es für Schwarz noch Vertheidigungen gab. Es sind jedoch hier solche Spielwendungen gewählt, die dem Anfänger Gelegenheit geben, sich mit den Eigenthümlichkeiten der Figuren vertraut zu machen.

9. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	Lf1 — c4	Lf8 — c5
4.	c2 — c3	d7 — d6

Auch dieser Zug gewährt eine ebenso correcte, wenn auch nicht ganz so starke Vertheidigung, wie Sg8 — f6.

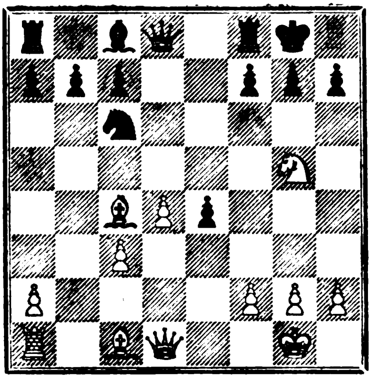
5.	d2 — d4	e5 n. d4
6.	c3 n. d4	Lc5 — b4 †
7.	Sb1 — c3	Sg8 — f6
8.	0 — 0	Lb4 n. c3
9.	b2 n. c3	Sf6 n. e4
10.	Tf1 — e1	d6 — d5
11.	Te1 n. e4 †	d5 n. e4

Weiss giebt im Interesse des Angriffs die Qualität. Bei richtigem Gegenspiel würde er jedoch hierbei zu kurz kommen.

12.	Sf3 — g5	0 — 0

Die Rochade in dieser Stellung ist ein Fehlzug, zu dem Anfänger sehr geneigt sind.

Schwarz.



Weiss.

Der folgende Zug des Weissen zeigt, wie der Fehler benutzt werden muss.

13. Dd1—h5 . . . .

Die Dame droht jetzt auf h7 Schach und matt zu geben und greift gleichzeitig den Punkt f7 zum dritten Mal an.

13. . . . . h7—h6

Auch Lc8—f5 würde das Spiel nicht mehr retten können.

14. Sg5 n. f7 Kg8—h7 (s. 10. Spiel.)
15. Lc1 n. h6 Lc8—g4

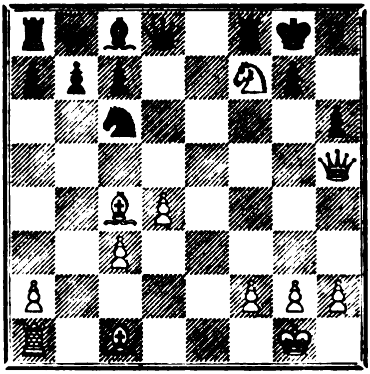
Schwarz giebt diesen Läufer, um das drohende Abzugsschach zu vereiteln.

16. Sf7—g5† Kh7—h8
17. Lh6 n. g7† Kh8 n. g7
18. Dh5—h7† Kg7—f6
19. Sg5 n. e4† und matt.

10. Spiel.

Das Spiel ist auch nicht mehr zu halten, wenn Schwarz den Springer …m Thurm nimmt.

Schwarz.



Weiss.

14.	. . . .	Tf8 n. f7
15.	Lc4 n. f7†	Kg8 — f8
16.	Lc1 — a3†	Sc6 — e7
17.	Lf7 — b3	Dd8 — e8
18.	Dh5 — d5	c7 — c5

Weiss drohte auf g8† und matt zu geben, weil der durch den Läufer a3 gefesselte Springer die Dame nicht schlagen kann. Der Zug c7—c5, der den Läufer a3 abschneidet, gewährt jedoch, wie man gleich sehen wird, nur eine augenblickliche Deckung.

19. La3 n. c5 und das Matt ist nicht mehr zu hindern.

Im 15. Zuge konnte der König auch nach h7 oder h8 gehen. In diesen beiden Fällen nimmt der Läufer c1 den Bauer h6 und Weiss gewinnt in wenigen Zügen das Spiel.

11. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sg8 — f6

Ein Gegenangriff auf den feindlichen Königsbauer. Dieser Zug gewährt eine richtige, wenn auch nicht ganz so sichere Vertheidigung wie Sb8 — c6. (Siehe Spiel des Petroff.)

3. Sf3 n. e5 — Sf6 n. e4
4. Dd1—e2 — Dd8—e7

Wenn Schwarz, statt dieses Zuges, sich mit dem Springer entfernte, so würde Weiss mit Se5—c6 ein Abzugsschach geben und die feindliche Dame gewinnen. Indem Schwarz die Dame nach e7 zieht, giebt er zwar den Springer e4 auf, gewinnt aber mit d7—d6 den feindlichen Springer, denn dieser kann sich nicht zurückziehen, weil die hinter ihm stehende Dame ungedeckt ist.

5. De2 n. e4 — d7—d6
6. d2—d4 — . . . .

Weiss giebt den Springer nicht unbedingt auf. Er beabsichtigt dafür mindestens einen Bauer zu gewinnen.

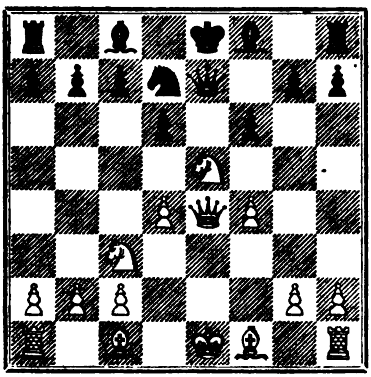
6. . . . . — f7—f6
7. f2—f4 — . . . .

Es handelt sich jetzt für Weiss noch immer um die Eroberung eines Bauern.

7. . . . . — Sb8—d7
8. Sb1—c3 — . . . .

Mit diesem Zuge deckt Weiss seine Dame und zwingt Schwarz daher sofort den Springer e5 zu nehmen.

Schwarz.



Weiss.

8. . . . . — d6 n. e5

Besser ist f6 n. e5, um auf Sc3—d5, Sd7—f6 zu spielen. Hierdurch greift Schwarz die feindliche Dame und den Springer d5 gleichzeitig an. Allein auch in diesem Falle bekommt Weiss ein sehr starkes Angriffsspiel.

9.	Sc3—d5	De7—d6
10.	d4 n. e5	f6 n. e5
11.	f4 n. e5	Dd6—c6

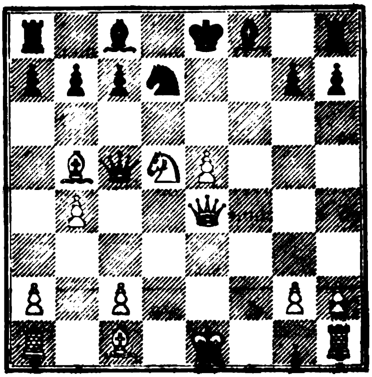
Die Dame konnte den Bauer e5 nicht nehmen, weil Weiss sonst die Damen tauscht, und dann mit Sd5 n. c7† den Thurm a8 gewinnt. Würde aber Schwarz den Bauer e5 mit dem Springer d7 genommen haben, so spielt Weiss Lc1—f4 und gewinnt mindestens den Springer.

12. Lf1—b5 Dc6—c5

Schwarz konnte mit der Dame den Läufer nicht nehmen, weil sonst Weiss mit Sd5. n. c7† die Dame erobern würde.

13. b2—b4 und gewinnt die Dame.

Schwarz.



Weiss.

12. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6

Eine sehr sichere Vertheidigung, die Philidor für die beste hielt. Sie führt jedoch meistens zu einem für Schwarz etwas gedrückten Spiel, w[illegible] die Entwickelung des Läufers f8 durch den Bauer d6 behindert ist.

3. Lf1—c4 . . . .

Noch stärker ist hier d2—d4.

3.	. . . .	Lc8—g4
4.	h2—h3	Lg4—h5

5. c2—c3 Sg8—f6
6. d2—d3 Lf8—e7
7. Lc1—e3 0—0
8. g2—g4 Lh5—g6
9. Sf3—h4 . . . .

Weiss beabsichtigt den Läufer g6 gegen den Springer h4 abzutauschen, um dann mit dem h Bauer gegen die feindliche Rochade vorzudringen.

9. . . . . . c7—c6

Schwarz will mit d6—d5 den Läufer c4 abschneiden. Besser wäre jedoch sofort d6—d5.

10. Sh4 n. g6 h7 n. g6
11. h3—h4 b7—b5. Auch jetzt wäre d6—d5 der stärkere Zug.
12. Lc4—b3 a7—a5

Um mit a5—a4 den Läufer zurückzudrängen.

13. a2—a4 b5—b4

Sehr schlecht. Schwarz übersieht die Gefahren des ihm drohenden Bauernsturms.

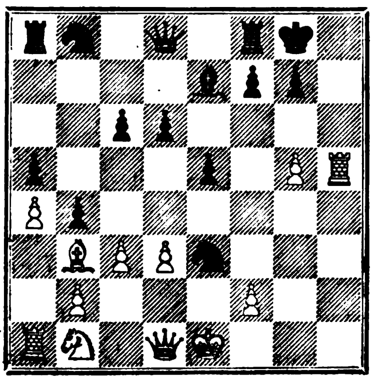
14. h4—h5 g6 n. h5
15. g4—g5 . . . . . . ,

Bei weitem besser als g4 n. h5, denn indem der Bauer jetzt den Springer zurückdrängt, gewinnt Weiss eine freie Linie für den Thurm.

15. . . . . . Sf6—g4
16. Th1 n. h5 Sg4 n. e3

Schwarz übersieht jetzt das ihm drohende Opfer. Besser wäre g7—g6.

Schwarz.



Weiss.

17.	Th5—h8†	Kg8 n. h8
18.	Dd1—h5†	Kh8—g8
19.	g5—g6	. . . . . .

Man sieht jetzt, dass Schwarz viel besser spielte, wenn er früher d6—d5 zog, und damit den weissen Läufer abschnitt. Jetzt kann der Bauer f7 den Bauer g6 nicht nehmen, und das Matt daher nicht mehr gedeckt werden.

Aus diesem Spiel mag der Anfänger ersehen, wie wenig es auf den Mehrbesitz von Figuren ankommt, denn Schwarz hat einen Thurm und einen Springer mehr, und kann dennoch sein Spiel nicht mehr halten.

19.	. . . .	Tf8—e8
20.	Dh5—h7†	Kg8—f8
21.	Dh7—h8† und matt.	

13. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	Lf1—c4	Lc8—g4
4.	h2—h3	Lg4 n. f3
5.	Dd1 n. f3	Sg8—f6
6.	Df3—b3	. . . . . .

Mit diesem Zuge, zu dem man in ähnlichen Stellungen häufig Gelegenheit hat, wird der Bauer f7 doppelt und gleichzeitig der Bauer b7 angegriffen.

6.	. . . . .	Sf6 n. e4

Sehr fehlerhaft.

7.	Lc4 n. f7†	Ke8—d7
8.	Db3 n. b7	Se4—g5
9.	Lf7—d5 und gewinnt.	

14. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	Lf1—c4	Lc8—g4

Dieser Zug, den Schwarz auch in den beiden letzten Spielen gemac hat, wird besser durch Lc8—e6 ersetzt.

4.	h2—h3	Lg4 n. f3
5.	Dd1 n. f3	Dd8—f6
6.	Df3—b3	b7—b6
7.	Sb1—c3	c7—c6

Schwarz beabsichtigt den Springer von dem Felde d5 zurückzuhalten, ein Verfahren, das durch den nächsten Zug des Weissen widerlegt wird.

8.	Sc3—d5	Df6—d8

Er nimmt den Springer nicht, weil ihn der Läufer c4 wieder nimmt und den Thurm a8 erobert.

9.	Sd5 n. b6	Dd8 n. b6
10.	Lc4 n. f7†	Ke8—d7
11.	Lf7 n. g8	d6—d5

Um den Läufer g8 von der Deckung der Dame abzuschneiden und zu gewinnen. Dieser Plan ist jedoch, wie sich gleich zeigt, nicht durchführbar.

12.	e4 n. d5	Db6 n. b3
13.	d5 n. c6†	Sb8 n. c6

14. Lg8 n. b3 und Weiss hat bei guter Stellung drei Bauern mehr.

15. Spiel.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Sg8—f6

Schwarz macht mit diesem Zuge einen Angriff auf den Bauer e4 und entwickelt gleichzeitig eine wichtige Figur. Das Spiel, das nach Vollendung dieser ersten Züge, das Zwei-Springer-Spiel genannt wird, giebt Weiss Gelegenheit mit Aufopferung einer Figur sich einen sehr lebhaften Angriff zu verschaffen, im Falle Schwarz eine bestimmte Variante im 5. Zuge spielt.

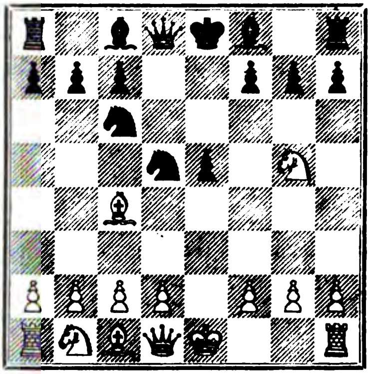
4.	Sf3—g5	. . . . . .

iss greift den Punct f7 zum zweiten Male an, der nur durch d gedeckt werden kann.

	. . . .	d7—d5
	e4 n. d5	Sf6 n. d5

Die nun folgende geistreiche Fortsetzung des Angriffs ist nur möglich wenn 5. Sf6 n. d5 geschehen ist. Besser spielt Schwarz 5. Sc6—a5 und das Spiel gestaltet sich dann für Schwarz so vortheilhaft, dass aus diesem Grunde der Angriffszug 4. Sf3—g5 nicht empfohlen werden kann.

Schwarz.



Weiss.

6. Sg5 n. f7 . . . .

Der entscheidende Angriffszug. Schwarz ist genöthigt den Springer zu nehmen, weil er gleichzeitig die Dame und den Thurm angreift.

6. . . . . . Ke8 n. f7
7. Dd1—f3† . . . .

Die allein richtige Fortsetzung. Giebt Weiss mit der Dame auf h5 †, so ist Schwarz im Stande die eroberte Figur zu behaupten und bald seine gedrückte Stellung zu bessern. Durch das Schach, das die Dame auf f3 giebt, wird gleichzeitig der Springer d5 zum zweiten Male angegriffen und es bleibt dem Schwarzen zur Deckung desselben nichts weiter übrig, als mit dem Könige nach e6 zu gehen, wo er einen sehr ungünstigen Platz einnimmt.

7. . . . . . Kf7—e6
8. Sb1—c3 . . . .

Der Springer c3 greift nun den Springer d5, der nur zweimal gedeckt ist, zum dritten Male an.

8. . . . . . Sc6—e7
9. 0—0 . . . .

Weiss kann hier auch sehr vortheilhaft d2—d4 spielen, denn wenn Schwarz mit dem Bauer e5 den Bauer d4 schlagen wollte, so würde Weiss mit der Dame auf e4† geben und den Springer d5 erobern.

9.	. . . .	c7—c6
10.	Tf1—e1	Lc8—d7

Sehr schwach. Die Vertheidigung in dieser gefährlichen Stellung ist schwierig. Besser wäre wohl Ke6—d6.

11.	d2—d4	Ke6—d6
12.	Te1 n. e5	Se7—g6

Besser wäre Kd6—c7.

13.	Sc3 n. d5	Sg6 n. e5. Besser wäre jetzt c6 n. d5.
14.	d4 n. e5†	Kd6—c5

Wenn der König den Bauer e5 nimmt, so gewinnt Weiss mit Df3—f4† in wenigen Zügen das Spiel.

15.	Df3—a3†	Kc5 n. c4
16.	Da3—d3†	Kc4—c5
17.	b2—b4† und Matt.	

16. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Dd8—f6

Diese Vertheidigung ist nicht zu empfehlen, weil sie die Dame zu frühzeitig in's Spiel führt. (Siehe Königsspringer-Spiel.)

3.	Lf1—c4	Df6—g6

[Schw]arz greift hiermit die Bauern g2 und e4 gleichzeitig an. Man wir[d] [au]ch gleich sehen, wie leicht sich Weiss diesem Angriff entziehen kan[n].

[4].	0—0	Dg6 n. e4

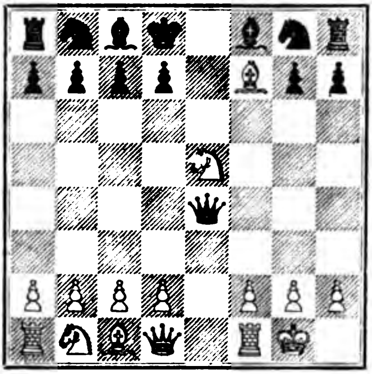
[Fe]hler, der Schwarz einen Bauer und die Rochade kostet.

5. Lc4 n. f7† Ke8—d8

Wenn Schwarz den **Läufer nahm**, so gewann Weiss mit **Sf3—g5** die schwarze Dame.

6. Sf3 n. e5 . . . .

Schwarz.



Weiss.

6. . . . . . Sg8—f6

Nahm Schwarz statt dieses Zuges den Springer e5, so folgte Tf1—e1 und gewann entweder die Dame oder sagte auf e8† und Matt.

7. Tf1—e1 De4—f5
8. Lf7—g6 h7 n. g6

Geht Schwarz statt dieses Zuges mit der Dame nach e6, so spielt Weiss Se5—f7† und gewinnt die Dame.

9. Se5—f7† und Matt.

17. Spiel.

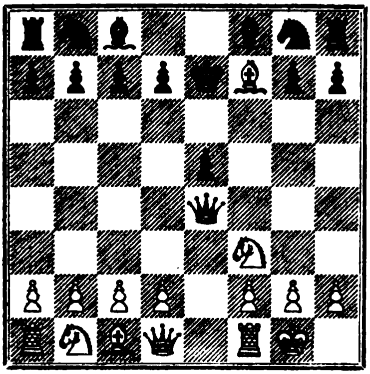
Offenbar macht Schwarz einen Fehler, indem er im 4. . ge Dg6 n. e4 spielt. Das alsdann folgende Schach Lc4 n. f7 zerrüttet as schwarze Spiel vollends, denn nicht nur gewinnt Weiss den Bauer f7 zurück, sondern Schwarz verliert ausserdem die Rochade. Im 5. Zuge 1 nn Schwarz auch mit dem Könige nach e7 gehen, eine Variante, bei der ir im Interesse des Lernenden noch verweilen wollen.

Nach

Weiss.	Schwarz.
5.	Ke8—e7

ist die Stellung folgende:

Schwarz.



Weiss.

6. Tf1—e1	De4—f4
7. Te1 n. e5†	. . . . . .

Die folgenden Züge ergeben, dass Weiss den Läufer f7 nur scheinbar einstehen lässt, denn wenn er genommen wird, ist das schwarze Spiel verloren.

7.	Ke7 n. f7
8. d2—d4	Df4—f6

Die Dame hat keinen andern Zug. Auf Df4 nach g4 geht sie durch Sf3—g5† verloren.

9. Sf3—g5†	Kf7—g6
10. Dd1—d3†	Kg6—h5

Auf Kg6—h6 folgt Sg5—f7† und Matt.

1. g2—g4†	Kh5 n. g4

Kh5—h4 folgt Dd3—h3† und Matt. Auf Kh5—h6 folgt Sg5—f nd Matt.

}. Dd3—h3† und Matt.

18. Spiel.

Weiss.		Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	c2—c3	Sg8—f6
5.	d2—d4	e5 n. d4
6.	c3 n. d4	Lc5—b4†
7.	Lc1—d2	. . . . . .

In einigen früheren Spielen deckte Weiss das Schach mit Sb1—c3, und gab Schwarz mit Absicht Gelegenheit den Bauer e4 zu nehmen, indem dann im Interesse des Angriffs das Spiel mit 0—0 fortgesetzt wurde.

7.	. . . .	Sf6 n. e4

Auch in diesem Falle ist es für Schwarz sehr unvortheilhaft, den Bauer e4 zu nehmen. Die Folgen ergeben sich gleich.

8.	Ld2 n. b4	Sc6 n. b4
9.	Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7
10.	Dd1—b3†	d7—d5
11.	Sf3—e5†	Kf7—g8

Ein besserer Zug wäre hier Kf7—e8. Dann nimmt die Dame den Springer b4 und Weiss hat zwar auch in diesem Falle das bessere Spiel, die Stellung ist jedoch weniger gedrückt.

12.	Db3 n. b4	Dd8—f6

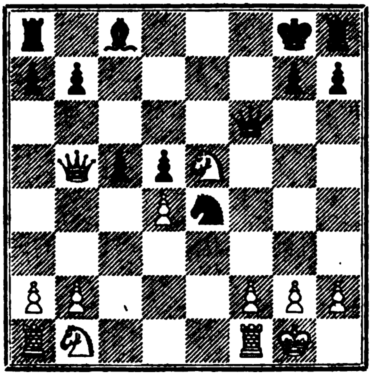
Hiermit droht Schwarz auf f2† und Matt zu geben. Allein Weiss deckt sich durch die ihm ohnehin erwünschte Rochade.

13.	0—0	c7—c5

Schwarz will d4 n. c5 veranlassen, um dann den Springer e5 mit der Dame zu nehmen. Allein der Zug ist mangelhaft, wie die folgende Fortsetzung des weissen Spiels zeigt. Es musste statt c7—c5: h7—h6 geschehen, damit der König nach h7 zu entrinnen Gelegenheit fände.

14.	Db4—b5	. . . . . .

Schwarz.



Weiss.

14. . . . . b7—b6

Der schlechteste Zug beinahe, den Schwarz in dieser Stellung machen kann. Er zieht den Bauer, um später den Läufer c8 bewegen zu können ohne den Bauer b7 ungedeckt zu lassen, übersieht jedoch, dass dem Könige auf e8 Schach geboten werden kann.

15. Db5—e8† Df6—f8
16. De8—c6 . . . .

Weiss greift den Thurm a8 und den Bauer d5 gleichzeitig an. Die Gefahr, dass der Letztere genommen wird ist um so grösser, da alsdann auch das Matt in zwei Zügen erzwungen wird.

16. . . . . Se4—f6
17. Dc6 n. a8 und hat einen Thurm gewonnen.

Nehmen wir an, dass Schwarz:

16. . . . . Lc8—f5

gespielt hätte, so gewinnt Weiss auf folgende Art:

17. Dc6 n. d5† Lf5—e6
18. Dd5 n. e6† Df8—f7
19. De6 n. f7† und Matt.

19. Spiel.

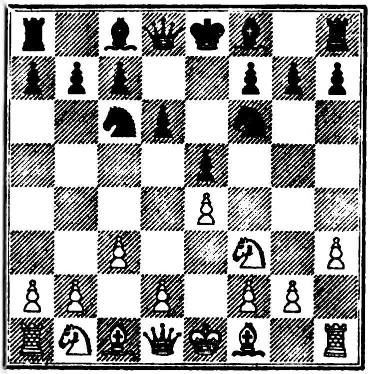
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	h2—h3	. . . .

Eine sehr schwache Fortsetzung des Spiels, die dem Nachziehenden Gelegenheit sich sehr günstig zu entwickeln gewährt. Schwarz macht jedoch später einen Fehler und verliert.

3.	. . . .	Sg8—f6
4.	c2—c3	Sb8—c6

Wenn Schwarz hier Sf6 n. e4 spielt, so antwortet Weiss Dd1—a4† und gewinnt den Springer e4.

Schwarz.



Weiss.

5.	d2—d4	Sf6 n. e4

Auch jetzt ist es noch falsch den Bauer e4 zu nehmen, weil dann d4—d5 folgt, den Springer zurückdrängt und Dd1—a4† den Springer e4 gewinnt.

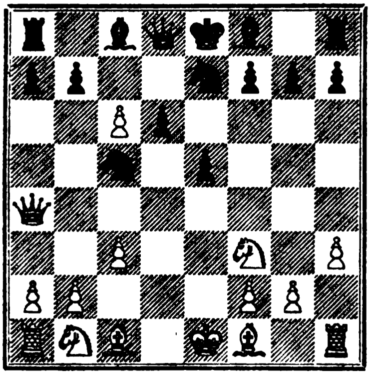
6.	d4—d5	Sc6—e7
7.	Dd1—a4†	c7—c6

Schwarz will, wenn Weiss den Springer e4 nimmt, mit c6 n. d5 zwei Bauern gegen den verlorenen Springer behaupten. Dies ist jedoch nicht durchführbar.

8. d5 n. c6 Se4—c5

Ein Fehler. Schwarz glaubt den Abzug dadurch zu vereiteln, dass er die Dame mit dem Springer angreift, übersieht jedoch die folgende Combination.

Schwarz.



Weiss.

9. c6 n. b7† Sc5 n. a4
10. b7 n. a8 D . . . .

Weiss hat jetzt einen Thurm mehr und muss daher das Spiel gewinnen.

20. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Lf1—c4	. . . .

In den bisher mitgetheilten Uebungsspielen liessen wir Weiss im 2. Zuge den Angriff mit Sg1—f3 eröffnen. Ueber den Werth des Läufe . 2. Lf1—c4 siehe die Theorie der Eröffnungen.

2.	Lf8—c5
3. Dd1—h5	. . . .

. vorschneller Angriff mit dem Weiss Matt auf f7 droht. Er wird le ˙ grossem Nachtheil des weissen Spiels zurückgeschlagen.

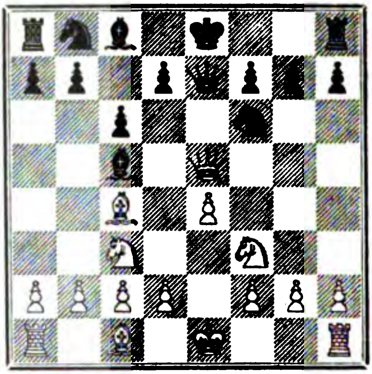
3. . . . . . Dd8—e7
4. Sb1—c3 . . . .

Um dann Sc3—d5 zu spielen.

4. . . . . . c7—c6
5. Sg1—f3 Sg8—f6
6. Dh5 n. e5 . . . .

Die Dame steht sehr schlecht, nachdem der Springer f3 ihr den Rückzug nach e2 oder d1 abgeschnitten hat. Indem Weiss diesen Bauer fortnimmt, giebt er Schwarz Gelegenheit zu dem folgenden Zuge. Besser war Dh5—g5, aber auch in diesem Falle hat Schwarz eine bei weitem bessere Stellung.

Schwarz.



Weiss.

6. . . . . - Lc5 n. f2†
7. Ke1—f1 . . . .

Hätte der König den Läufer genommen, so verliert Weiss durch Sf6—g4† die Dame.

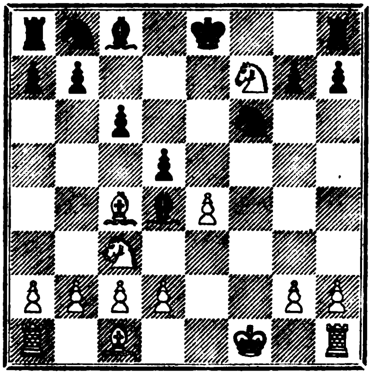
7. . . . . . De7 n. e5
8. Sf3 n. e5 Lf2—d4
9. Se5 n. f7 . . . .

Ein Fehler. Weiss würde besser mit dem Springer sich nach 3 zurückziehen, wobei allerdings ein Bauer verloren geht.

9. . . . . . d7—d5

Mit diesem Zuge, zu dem man in ähnlichen Stellungen häufig Gelegenheit hat, schneidet Schwarz dem Springer f7 die Deckung ab, und zwingt ihn den Thurm h8 zu nehmen.

Schwarz.



Weiss.

10.	Sf7 n. h8	. . . .

Würde Weiss e4 n. d5 spielen, so nimmt der König den Springer, da der dann folgende Abzug des Weissen durchaus ungefährlich für Schwarz ist.

10.	. . . .	d5 n. c4
11.	Sc3—e2	c6—c5
12.	Se2 n. d4	c5 n. d4
13.	d2—d3	. . . .

Der Plan des Schwarzen ist auf die Eroberung des Springer h8 gerichtet, der in der That nicht mehr zu halten ist, indem entweder der König an ihn herangeht, oder der Thurm a8, nach Entwickelung des Damenflügels, ihn nimmt.

13.	. . . .	Lc8—e6
14.	Lc1—f4	Ke8—f8
15.	Lf4—e5	Sb8—c6
16.	Le5—g3	Kf8—g8
17.	Kf1—e2	Kg8 n. h8 und Schwarz

wei Figuren für einen Thurm gewonnen.

21. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Lf1—c4	Lf8—c5
3. Dd1—e2	. . . . . .

Diese Eröffnung ist nicht zu empfehlen, obwohl sie gerade nicht uncorrect genannt werden kann. (Siehe Königs-Läufer-Spiel).

3.	d7—d6

Schwarz muss die Möglichkeit der Spielweise des Anziehenden Lc4 n. f7† und dann De2—c4† berücksichtigen.

4. c2—c3	. . . . . .

In der Absicht später bei passender Gelegenheit mit dem Damenbauer nach d4 vorzudringen.

4.	Sb8—c6

Um der erwähnten Spielweise entgegen zu treten.

5. f2—f4	. . . . . .

Weiss bietet den Bauer f4 zum Schlagen, ein Verfahren, das in den Gambit-Spielen genauer erörtert wird. Die Absicht ist in diesem Falle, wie im Allgemeinen, wenn e5 n. f4 geschehen ist, mit d2—d4 das Centrum einzunehmen und demnächst mit Lc1 n. f4 den scheinbar preisgegebenen Bauer zurück zu gewinnen.

5.	e5 n. f4
6. Sg1—f3	. . . . . .

Weiss kann nicht sofort d2—d4 spielen, weil die Dame d8 auf h4 Schach zu geben droht, wodurch der Bauer f4 gedeckt und Weiss die Rochade verlieren würde.

6.	g7—g5

Um, im Falle d2—d4 geschieht, und der Läufer daher sich zurückzuziehen genöthigt ist, den Bauer f4 nicht zu verlieren. (Siehe Gambit-Spiele).

7. h2—h4	. . . . . .

Weiss greift nun mit diesem Bauer den Bauer g5 an, um dem Bauer f3 seine Deckung zu entziehen.

7.	g5—g4
8. Sf3—g5	Sg8—h6
9. d2—d4	Lc5—b6
10. Lc1 n. f4	. . . . . .

Jetzt hat Weiss seinen Zweck erreicht. Es ist ihm gelungen, das Centrum einzunehmen und den preisgegebenen Bauer f4 zurück zu gewinnen.

10.	Dd8—e7
11. Th1—f1	. . . . . .

Weiss führt den Thurm zur Unterstützung des Angriffs auf den Punkt f7 heran.

11.	f7—f6

Mit diesem Zuge bringt Schwarz allerdings den Springer in eine bedrängte Lage. Allein er kann zum Vortheil des weissen Spieles aufgegeben werden.

12. Sb1—d2	f6 n. g5
13. Lf4 n. g5	De7—g7

Schwarz hat keinen andern Zug, wenn er den Springer h6 gedeckt halten will.

14. De2—e3	. . . . . .

Weiss greift den Springer zum zweiten Male an, der jetzt genöthigt wird auf seinen ursprünglichen Platz zurückzukehren.

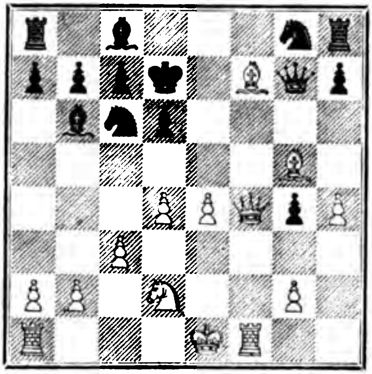
14.	Sh6—g8
15. Lc4—f7†	Ke8—d7

Schwarz hat keinen andern Zug, als mit dem Könige nach d7 zu gehen, er müsste denn mit der Dame den Läufer nehmen. Im letzteren behielte Schwarz einen Thurm und zwei Figuren für die Dame, in Stellung jedoch, in der sein Spiel den heftigsten Angriffen des Gegners gegeben ist.

16. De3—f4	. . . . . .

Dame droht auf f5† und Matt zu geben.

Schwarz.



Weiss.

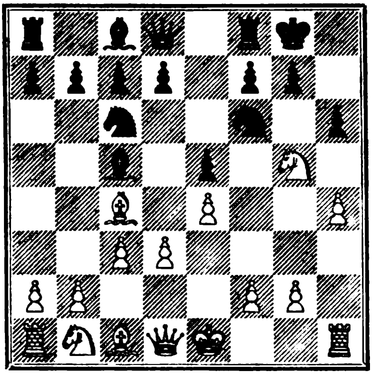
16.	. . . . .	Sg8—e7
17.	Df4 n. g4†	Kd7—d8
18.	Lg5 n. e7† und gewinnt die Dame.	

22. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	c2—c3	Sg8—f6
5.	Sf3—g5	0—0
6.	d2—d3	h7—h6
7.	h2—h4	. . . . . .

Ws giebt den Springer g5 auf, um die freie Thurmlinie zu gewinnen, und alsdann, nachdem der Springer f6 durch den Bauer g5 von seinem Platz verdrängt ist, die Dame nach h5 zu spielen. Er kann in diesem Augenblick den Springer g5 ohne die geringste Gefahr für sein Spiel stehen lassen, weil das schwarze Spiel sicher verloren ist, wenn er genommen wird.

Schwarz.



Weiss.

7.	. . . .	h6 n. g5

Sehr schlecht, wie man gleich sehen wird. Viel besser wäre d7—d5.

8.	h4 n. g5	Sf6—h7

Schwarz könnte sein Spiel mit d7—d5 auch jetzt noch bei weitem besser vertheidigen.

9.	Dd1—h5	Tf8—e8
10.	Dh5 n. f7†	Kg8—h8
11.	Th1 n. h7†	Kh8 n. h7
12.	Df7—h5† und Matt.	

23. Spiel.

	Schwarz.	Weiss.
1.	e7—e5	e2—e4
2.	Sg8—f6	Sb1—c3
3.	Lf8—c5	Lf1—c4
4.	0—0	Sg1—f3
5.	Tf8—e8	. . . . . .

er Thurmzug hat keinen rechten Zweck. Schwarz würde besser d[illegible] pielen.

5.	. . . .	0—0
6.	c7—c6	. . . . . .

In der Absicht demnächst d7—d5 zu spielen und das Centrum einzunehmen.

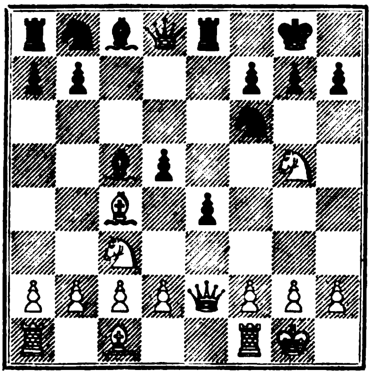
6.	. . . .	Dd1—e2
7.	d7—d5	e4 n. d5
8.	e5—e4	. . . . . .

Hier wäre wohl c6 n. d5 der stärkere Zug.

8.	. . . .	Sf3—g5
9.	c6 n. d5	. . . . . .

Ein Fehler, der Weiss Gelegenheit zu einem entscheidenden Opferangriff gewährt. Besser wäre Lc8—g4 und erst dann c6 n. d5 gewesen. Im folgenden Spiel ist in einer ähnlichen Stellung die Vertheidigung Lc8—g4 nicht erfolgreich.

Schwarz.

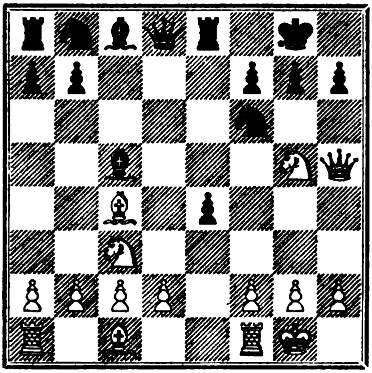


Weiss.

9.	. . . .	Sc3 n. d5
10.	Sf6 n. d5	De2—h5
11.	Sd5—f6	. . . . . .

Schwarz glaubt jetzt die gewonnene Figur behaupten zu können, übersieht jedoch, dass ihm in 3 Zügen Matt gegeben werden kann. Wie Weiss zu verfahren hat, um zu diesem Ziele zu gelangen, mag der Lernende zu finden sich bemühen.

Schwarz.



Weiss.

24. Spiel.

	Schwarz.	Weiss.
1.	e7—e5	e2—e4
2.	Sg8—f6	Sb1—c3
3.	Lf8—c5	Lf1—c4
4.	0—0	Sg1—f3
5.	Tf8—e8	0—0
6.	c7—c6	Tf1—e1
7.	d7—d5	e4 n. d5
8.	e5—e4	Sf3—g5
9.	Lc8—g4	Sg5 n. f7
10.	Lg4 n. d1	Sf7 n. d8
11.	Te8 n. d8	d5 n. c6†
12.	Kg8—f8	c6 n. b7 und gewinnt.

---

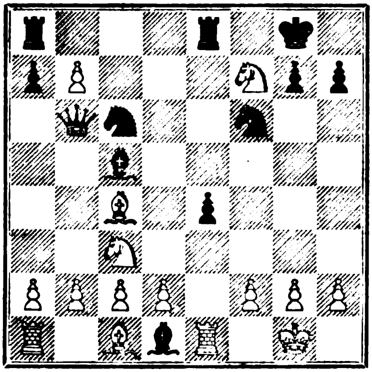
nn Schwarz im 10. Zuge mit dem Könige den Springer f7 nimmt, d5 n. c6† und dann c6 n. b7 zum Vortheil für Weiss. Schwarz sich aber im 10. Zuge, wie folgt, vertheidigen:

10.	Dd8—b6	d5 n. c6
11.	Lg4 n. d1	c6 n. b7

12. Sb8—c6 . . . .

Nimmt die Dame den Bauer, so spielt Weiss: Sf7—d6† und gewinnt die Dame mit Vortheil zurück.

Schwarz.



Weiss.

12. . . . . . Sf7—d8†

Der Springer geht nach diesem Felde, damit im nächsten Zuge auf a8 eine Dame gemacht werden kann, die der Thurm e8 sonst schlagen würde.

13.	Kg8—f8	b7 n. a8 D
14.	Te8 n. d8	Sc3—a4
15.	Db6—c7	. . . .

Dieser Zug ist ein Fehler. Schwarz beabsichtigt die Dame eingeschlossen zu halten, um sie mit dem Thurm zu erobern, übersieht jedoch die Folgen des nächsten Zuges.

15.	. . . .	Sa4 n. c5
16.	Td8 n. a8	Sc5—e6†
17.	Kf8—e7	Se6 n. c7
18.	Ta8—c8	Te1 n. d1 und gewinnt.

4. Lection.

Theorie der Eröffnungen.

Die erste Bedingung eines guten Spiels ist die Kenntniss der Eröffnungen. Denn der Verlauf jeder Partie ist von der Art, wie sie begonnen wurde, wesentlich abhängig. Selbst wenn ein Spieler in der Mitte derselben sich gut zu helfen weiss und reich an Erfindungsgabe ist, so wird er doch häufig von einem Gegner, der eine geringere Geschicklichkeit besitzt, jedoch mit dem Inhalt der Theorie sich vertraut gemacht hat, geschlagen werden. Meistens sind zu Anfang begangene Fehler nicht wieder gut zu machen. In der Theorie sind die Erfahrungen der besten Spieler aller Zeiten niedergelegt.

Wir wollen die Eröffnungen in zwei grosse Klassen theilen, und zwar in Königsbauer-Spiele, in denen mit 1. e2—e4, e7—e5 begonnen wird, und in Spiele, in denen dies nicht geschieht, indem entweder nur von der einen Seite der Königsbauer zwei Schritt gezogen wird, oder beiderseitig andere Anfangszüge gewählt werden.

Die erste Klasse besteht aus den gewöhnlichen und den Königs-Gambitspielen. Die zweite enthält die Damenbauer-Spiele, (1. d2—d4, d7—d5) das Französische Spiel (e2—e4, e7—e6) das Sicilianische Spiel (e2—e4, c7—c5) und einige verwandte Spielarten. Man pflegt die Eröffnungen der zweiten Klasse auch geschlossene zu nennen. Allein diese Bezeichnung enthält viel Unbestimmtes und ist wohl nur dann verständlich, wenn man eine tiefere Kenntniss der Schachpositionen sich bereits erworben hat. Es ist für den Lernenden vortheilhaft, wenn er sich zuvörderst mit den Königsbauer-Spielen beschäftigt, weil sie meistens zu einer schnellen Entwicklung der Streitkräfte führen und Gelegenheit zum Studium der richtigsten Combinationen gewähren. Indem beide Spieler ihre Königsbauern zwei Schritt vorrücken, eröffnen sie der Dame und den Königsläufern wichtige Ausgangslinien und die Spiele pflegen bald einen lebhaften Charakter anzunehmen.

Unter den Königsbauer-Spielen bilden das Königsspringer-Spiel (2. Sg1—f3) das Königsläufer-Spiel (2. Lf1—c4) und einige Eröff-

nungen, in denen im zweiten Zuge des Anziehenden das Spiel auf andere Art fortgesetzt wird, eine Abtheilung. Das Königs-Gambit-Spiel ist der Inhalt der anderen. Wir beginnen mit der ersten Abtheilung des Königsbauer-Spiels.

Das Königs-Springer-Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	. . . . . .

Wir wollen zuvörderst uns mit einigen mangelhaften Vertheidigungen des durch den Zug des Königsspringers angegriffenen Bauer e5 beschäftigen und dann zu den besseren übergehn.

Das Spiel des Damiano.

Anfänger sind häufig geneigt, den Bauer e5 durch f7—f6 zu vertheidigen. Allein dieser Zug ist sehr mangelhaft, weil Weiss alsdann seinen Läufer nach c4 führen kann und in dieser Stellung die Entwicklung des schwarzen Spiels, dessen Rochade er verhindert, beeinträchtigt. Man kann auch statt des Läuferzuges sofort mit dem Springer den Bauer e5 schlagen. Nimmt ihn Schwarz, so verliert er, und macht er selbst den richtigen Gegenzug 3. Dd8—e7, so gestaltet sich doch das Spiel des Anziehenden sehr günstig.

1. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	f7—f6
3.	Sf3 n. e5	f6 n. e5
4.	Dd1—h5†	g7—g6

Schwarz kann auch mit dem Könige nach e7 gehen (2. Spiel).

5.	Dh5 n. e5†	Dd8—e7
6.	De5 n. h8	. . . . . .

Weiss hat jetzt einen Thurm mehr und wird mit Leichtigkeit gewinnen.

2. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	f7—f6

3. Sf3 n. e5	f6 n. e5
4. Dd1—h5†	Ke8—e7
5. Dh5 n. e5†	Ke7—f7
6. Lf1—c4†	d7—d5

Schwarz giebt den Damenbauer auf, um den Läufer c8 frei zu machen. Das Spiel kann jedoch nicht mehr gehalten werden. Wenn der König nach g6 geht, so folgt De5—f5† und das Matt wird in wenigen Zügen erzwungen.

6.	Kf7—g6
7. De5—f5†	Kg6—h6
8. d2—d4†	g7—g5
9. h2—h4	. . . . . .

Um mit h4 n. g5 ein Abzugsschach geben zu können.

9.	d7—d5
10. Df5—f7	. . . . . .

Um demnächst mit h4 n. g5† und matt zu geben.

7. Lc4 n. d5†	Kf7—g6
8. h2—h4	Lf8—d6
9. h4—h5†	Kg6—h6
10. d2—d4†	g7—g5
11. h5 n. g6†	Kh6 n. g6
12. De5—h5†	Kg6—g7—f6
13. Dh5—f7† und matt.	

Wenn Schwarz im 8. Zuge statt Lf8—d6, h7—h6 oder h7—h5 spielt, so gewinnt Weiss mit Ld5 n. b7, denn dieser Läufer kann nicht wieder genommen werden, weil Weiss alsdann auf f5 mit der Dame Schach giebt.

3. Spiel.

Nachdem Schwarz einmal den Fehler gemacht hat, den Bauer e5 durch f7—f6 zu decken, zieht er am besten Dd8—e7, womit der Springer e5 zum Rückzuge gezwungen wird. Alsdann kann die Dame Ersatz für den verlorenen Bauer e4 schlagen. Weiss bekommt jedoch bei dieser Vertheidigung ein gut entwickeltes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	f7—f6
3. Sf3 n. e5	Dd8—e7

An dieser Stelle werden Anfänger geneigt sein, mit der Dame auf h5† zu geben, eine Spielart, die jedoch Weiss eine Figur kosten würde.

4.	Dd5—h5†	g7—g6
5.	Se5 n. g6	De7 n. e4† und gewinnt den Springer g6.

4.	Se5—f3	d7—d5

Besser als mit der Dame sofort den Bauer e4 zu schlagen.

5.	d2—d3	d5 n. e4
6.	d3 n. e4	De7 n. e4†

7. Lf1—e2 und Weiss hat ein vortrefflich entwickeltes Spiel.

Andere unregelmässige Vertheidigungen.

Vertheidigung, 2. . . . Lf8—d6.

1. Spiel.

Eine sehr ungünstige Vertheidigung des Bauers e5 gewährt auch 2. Lf8—d6. Auf diesem Platze verhindert der Läufer nämlich das Vorrücken des Bauers d7 und hierdurch wird der Läufer c8 von der Theilnahme am Spiel zurückgehalten, daher die Entwicklung des ganzen Damenflügels gelähmt.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Lf8—d6
3.	Lf1—c4	Sg8—f6
4.	d2—d4	. . . .

Weiss droht jetzt mit d4 n. e5 eine Figur zu gewinnen.

4.	. . . . .	Sf6 n. e4.

Spielt Schwarz e5 n. d4, so folgt e4—e5 und Weiss gewinnt eine Figur. Im folgenden Spiel lassen wir Schwarz 4. Sb8—c6 spielen.

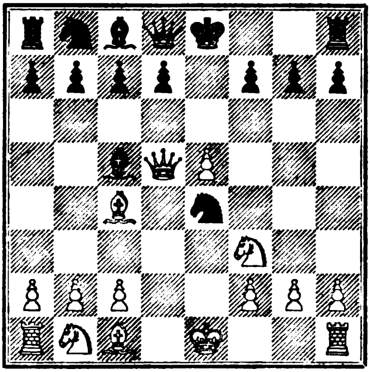
5.	d4 n. e5	Ld6—c5

Schwarz greift mit diesem Zuge den Punct f2 zum zweiten Mal an. Die folgenden Züge des Weissen zeigen die Mangelhaftigkeit dieser Fortsetzung des Spiels. Schwarz hat jedoch jetzt keinen bessern Zug mehr.

6.	Dd1—d5	. . . . . .

Hiermit greift die Dame den Springer e4 an und droht gleichzeitig auf f7 matt zu geben.

Schwarz.



Weiss.

6. . . . . Lc5 n. f2†
7. Ke1—e2 0—0
8. Dd5 n. e4 und Weiss hat eine Figur gewonnen.

2. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Lf8—d6
3.	Lf1—c4	Sg8—f6
4.	d2—d4	Sb8—c6
5.	d4 n. e5	Ld6 n. e5

Nimmt statt des Läufers der Springer, so folgt Sf3 n. e5 und dann f2—f4, wodurch Weiss mit Sicherheit eine Figur gewinnt.

6. Sf3—g5 0—0

Der Punct f7 ist auf andere Art nicht zum zweiten Mal zu decken.

7. f2—f4 Le5—d4

af h7—h6 antwortet Weiss am besten h2—h4 (S. 22. Uebungsspiel).

8. e4—e5 Dd8—e7

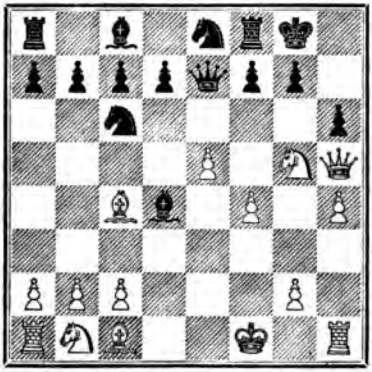
ht der Springer nach e8, so folgt Dd1—h5.

Ke1—f1 Sf6—e8

10.	Dd1—h5	h7—h6
11.	h2—h4	. . . . . .

Schwarz kann den Springer nicht nehmen, und Weiss droht nun im nächsten Zuge mit der Dame nach g6 zu gehen.

Schwarz.



Weiss.

11.	. . . .	d7—d5
12.	Lc4 n. d5	Lc8—e6
13.	Sg5 n. e6	f7 n. e6
14.	Ld5 n. c6	b7 n. c6

Der Läufer muss diesen Springer abtauschen, weil sonst im nächsten Zuge der Bauer e5 genommen werden könnte.

15.	c2—c3	Tf8—f5

Weiss konnte diesen Zug nicht mehr hindern, durch den Schwarz einen Bauer zurückgewinnt.

16.	Dh5—e2	Ld4 n. e5
17.	g2—g3 und hat ein gutes Spiel.	

Vertheidigung, 2. . . . Dd8—f6.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Dd8—f6

Schon bei den Uebungsspielen ist auf die Mängel dieser Vertheidigung hingewiesen worden.

3.	Lf1—c4	Lf8—c5

Die Spielart Df6—g6 ist bereits erwähnt worden.

4.	c2—c3	Sb8—c6
5.	d2—d4	e5 n. d4
6.	e4—e5	Df6—g6

Auf Sc6 n. e5 spielt Weiss Dd1—e2 und dann c3 n. d4.

7.	c3 n. d4	Dg6 n. g2
8.	Th1—g1	Lc5—b4 †
9.	Sb1—c3	Dg2—h3
10.	Lc4 n. f7 † und Weiss hat das bessere Spiel.	

Vertheidigung, 2. . . . Lf8—c5.

Der Zug des Läufers nach c5 gewährt in dieser Stellung weder dem Bauer e5 eine Deckung noch führt sie zu einer guten Entwickelung des schwarzen Spiels.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	**Lf8—c5**
3.	Sf3 n. e5	Dd8—e7

Um den Bauer e5 zurückzugewinnen.

4.	d2—d4	Lc5—d6

Spielt Schwarz Lc5—b6, so zieht Weiss Lf1—c4 mit Vortheil.

5.	f2—f4	f7—f6
6.	Se5—c4	De7 n. e4 †
7.	Ke1—f2	. . . . . .

Weiss giebt hier, wie häufig in ähnlichen Stellungen die Rochade Vortheil auf, um bei nächster Gelegenheit den Läufer und den König-rm zu entwickeln.

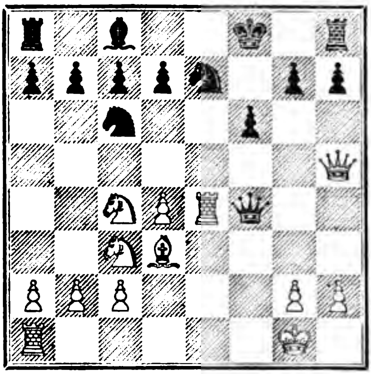
7.	. . . . .	Ld6 n. f4
8.	Sb1—c3	De4—f5
9.	Lf1—d3	Df5—g5
10.	Th1—e1 †	Sg8—e7

11. Kf2—g1	. . . .

Um den König den Folgen des auf h4 drohenden Schachs zu entziehen.

11.	Sb8—c6
12. Lc1 n. f4	Dg5 n. f4
13. Dd1—h5†	Ke8—f8
14. Te1—e4 und Weiss hat das bessere Spiel.	

Schwarz.



Weiss.

Vertheidigung, 2. . . . . d7—d5.

Mit d7—d5 versucht Schwarz einen Gegenangriff auf den Bauer e4. Auch diese Spielart, obwohl sie nicht zu unmittelbaren Verlusten führt, zählt zu den uncorrecten, die der Nachziehende nur gegen einen schwächeren Spieler wagen darf.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	**d7—d5**
3. Sf3 n. e5	. . . .

Die stärkste Spielart ist e4 n. d5 (Spiel 3).

3.	d5 n. e4
4. d2—d4	. . . .

Das weisse Spiel gestaltet sich nicht vortheilhaft, wenn an dieser Stelle Lf1—c4 geschieht. (2. Spiel).

4.	Lc8—e6
5. Lf1—c4	Le6 n. c4
6. Se5 n. c4	f7—f5
7. 0—0	Sg8—f6 und die Spiele

stehen ungefähr gleich.

2. Spiel.

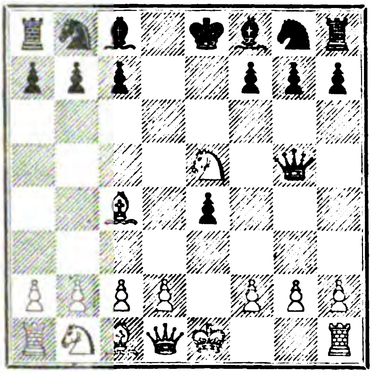
Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	d7—d5
3. Sf3 n. e5	d5 n. e4
4. **Lf1—c4**	. . . . . .

Hiermit greift Weiss zwar den Punkt f7 zum zweiten Mal an, allein Schwarz hat im nächsten Zuge Gelegenheit zu einem starken Gegenangriff.

4.	Dd8—g5

Die Dame greift auf diesem Felde sowohl den Springer e5, als auch den Bauer g2 an.

Schwarz.



Weiss.

5. Se5 n. f7	. . . . . .

Ein Fehler. Ueber Lc4 n. f7† siehe zu Ende des Spiels.

5.	. . . .	Dg5 n. g2
6.	Th1—f1	Lc8—g4
7.	f2—f3	Lg4 n. f3
8.	Tf1—f2	. . . . . .

Deckt der Läufer auf e2, so spielt Schwarz Ke8 n. f7.

8.	. . . .	Dg2—g1†
9.	Tf2—f1	Dg1—g4 und gewinnt.

Wir haben gesehen, wie verderblich für das weisse Spiel der 5. Zug Se5 n. f7 war. Etwas stärker ist Lc4 n. f7†, jedoch wird auch in diesem Fall das Spiel des Nachziehenden den Vortheil haben.

5.	Lc4 n. f7†	Ke8—e7

Der König geht auf dieses Feld, um den Läufer nehmen zu können, sobald er die Deckung des Springers verliert.

6.	Lf7 n. g8	Th8 n. g8
7.	d2—d4	Dg5 n. g2
8.	Th1—f1	Lc8—h3
9.	Sb1—d2	g7—g6

Um der feindlichen Dame das Feld h5 abzuschneiden und dem Königsläufer einen Ausgang zu verschaffen.

10.	Dd1—e2	Lf8—h6
11.	Se5—c4	. . . . . .

Weil Schwarz sonst Lh6 n. d2 und dann Dg2 n. f1† spielen könnte.

11.	. . . .	Lh6 n. d2†
12.	Sc4 n. d2	Sb8—c6 und Schwarz hat das bessere Spiel.

3. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d5
3.	e4 n. d5	e5—e4

Schwarz nimmt den Bauer d5 nicht sofort wieder, sondern drängt mit e5—e4 den Königsspringer zurück. Hätte Schwarz Dd8 n. d5 gespielt, so würde das Spiel sich, wie folgt, fortgesetzt haben.

3.	. . . .	Dd8 n. d5
4.	Sb1—c3	. . . . . .

Der richtige Zug. Weiss bringt mit diesem Angriff auf die Dame eine Figur mehr in's Spiel.

4.	. . . .	Dd5—e6

Am besten. Der Bauer e5 muss durch die Dame gedeckt bleiben.

5.	Lf1—b5†	Lc8—d7

Auf c7—c6 würde Weiss Lb5—a4—b3 gezogen haben.

6.	0—0	Ld7 n. b5
7.	Sc3 n. b5	Lf8—d6
8.	Tf1—e1	. . . . . .

Weiss beabsichtigt Sf3 n. e5 zu spielen. Nimmt dann der Läufer d6 den Springer, so gewinnt Weiss mit Sb5 n. c7 die schwarze Dame.

8.	. . . .	f7—f6
9.	d2—d4	a7—a6
10.	d4 n. e5	f6 n. e5
11.	Sf3 n. e5 und Weiss hat das bessere Spiel.	

4.	Dd1—e2	. . . . . .

Jedenfalls ein besserer Zug, als wenn der Springer sofort seinen Platz verliesse.

4.	. . . .	Dd8—e7
5.	Sf3—d4	Sg8—f6
6.	Sb1—c3	. . . . . .

Weiss bemüht sich nun den Bauer d5 zu behaupten.

6.	. . . .	De7—e5
7.	Sd4—f3	De5—e7

8. Sf3—g5 und hat das bessere Spiel, denn wenn Schwarz nun zum dritten Mal angegriffenen Bauer e4 durch Lc8—f5 deckt, spielt Weiss De2—b5† und gewinnt den Bauer b7.

Man sieht aus diesen Spielen, dass 2. d7—d5 nach Sg1—f3 keinen ügenden Gegenangriff gewährt und dass das Spiel sich nur dann für

Schwarz günstig gestaltet, wenn Weiss Fehlzüge wie im 2. Spiele macht. Zur Erläuterung mögen nachfolgende wirklich gespielte Partien dienen.

Erläuternde Partien.

I.

	Cochrane.	Staunton.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	d7—d5
3.	S f3 n. e5	D d8—e7

Schwarz wählt hier eine andere etwas schwächere Fortsetzung, als die in unsern Spielen erörterte.

4.	d2—d4	f7—f6

Schwarz will den Springer zurückdrängen und dann den Bauer e4 nehmen.

5.	S b1—c3	. . . . .

Weiss opfert eine Figur, um nachher mit Sc3 den Bauer d5 zu nehmen und hierdurch einen starken Angriff zu bekommen.

5.	. . . .	f6 n. e5
6.	S c3 n. d5	D e7—f7

Schwarz hat keinen bessern Platz für seine Dame, denn es muss sowohl der Punct f7, als auch das Schach auf h5 gedeckt werden.

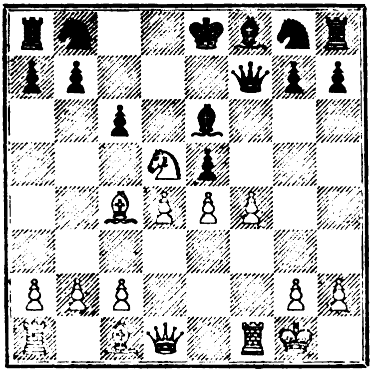
7.	L f1—c4	. . . . .

Weiss droht nun einen Abzug zu machen.

7.	. . . .	L c8—e6
8.	0—0	c7—c6
9.	f2—f4	. . . . .

Weiss giebt mit diesem Zuge zwar eine zweite Figur preis, allein der hierdurch entstehende Angriff rechtfertigt das Opfer.

Schwarz.



Weiss.

9. . . . . c6 n. d5
10. f4 n. e5 D f7—d7

Um den Punct d5 noch einmal zu decken.

11. e4 n. d5 L e6 n. d5
12. e5—e6 . . . .

Dieser schöne Zug durchkreuzt die Absicht des Schwarzen, indem nun die Dame auf h5 Schach zu geben und hierdurch den Läufer zurück zu gewinnen droht. Auf L d5 n. e6 würde L c4 n. e6 mit Vortheil folgen.

12. . . . . D d7—c6
13. D d1—h5† g7—g6
14. D h5 n. d5 . . . .

Weiss hat eine Figur zurückgewonnen und behält für die andere drei Bauern. In Rücksicht auf die Stellung, die die Mittelbauern einnehmen und auf die sonstige Spielentwicklung darf das weisse Spiel bereits als das siegreiche bezeichnet werden.

14. . . . . S g8—e7

Aus den angeführten Gründen hält Schwarz jetzt den Abtausch der ue für unvortheilhaft.

15. D d5—e5 D c6 n. c4

Der Thurm konnte nicht gedeckt werden, weil L c4—b5 die Dame erobern drohte.

16. D e5 n. h8 — S e7—f5

Zur Deckung des auf f8 drohenden Matts.

17. L c1—h6 — D c4—b4

Der Springer kann den Läufer nicht nehmen, weil dann der Thurm wieder frei wird.

18. L h6 n. f8 — D b4 n. f8
19. D h8 n. f8† — K e8 n. f8
20. g2—g4

Man sieht jetzt, aus welchem Grunde Weiss die Damen getauscht hat. Er gewinnt zum Schluss des Spiels eine Figur und behält das entscheidende Uebergewicht der Qualität und mehrerer Bauern.

II.

Gr. Vitzthum. Weiss.	Hirschbach. Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	d7—d5
3. e4 n. d5	e5—e4
4. Dd1—e2	Dd8—e7
5. Sf3—d4	De7—e5
6. De2—b5†	. . . .

Hier wäre wohl S d4—b5 ein stärkerer Zug gewesen.

6. . . . . — Sb8—d7

Wenn der Läufer deckt, so nimmt die weisse Dame den Bauer b7. Spielt aber Schwarz c7—c6, so nimmt der Bauer d5.

7. c2—c3 — Lf8—c5
8. Sd4—b3 — . . . .

Weiss hätte besser schon im vorigen Zuge den Springer nach b3 gespielt.

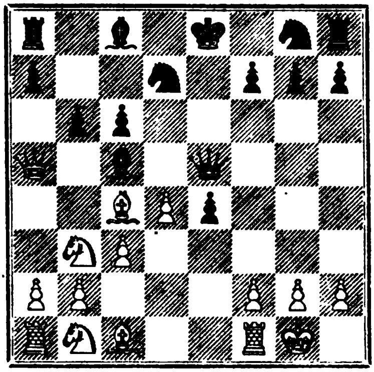
8. . . . . — De5 n. d5
9. Lf1—c4 — Dd5—e5
10. 0—0 — c7—c6

Mit diesem Zuge erzwingt Schwarz den Gewinn einer Figur.

11.	Db5—a5	b7—b6
12.	d2—d4	. . . . . .

Um dem Thurm eine freie Linie zu verschaffen, im Falle e4 n. d3 geschieht, das Spiel aber mit d4 n. e5 auszugleichen, wenn Schwarz die weisse Dame nimmt.

Schwarz.



Weiss.

12.	. . . . .	e4 n. d3
13.	Da5—a4	b6—b5
14.	Da4—a5	b5 n. c4
15.	Lc1—d2	Sg8—e7
16.	Tf1—e1	De5—d6 und Schwarz gewinnt.

III.

	Zytogorski.	**Falkbeer.**
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d5
3.	Sf3 n. e5	d5 n. e4
4.	d2—d4	. . . .

…ser Zug ist die beste Erwiderung auf d5 n. e4.

4.	. . . . .	Lc8—e6

…m Zuge Lf1—c4 zuvorzukommen.

5.	Lf1—c4	Le6 n. c4
6.	Se5 n. c4	f7—f5
7.	0—0	Sg8—f6
8.	Lc1—g5	. . . .

Hier wäre wohl f2—f3 ein stärkerer Zug gewesen.

8.	. . . .	Lf8—e7
9.	Sc4—e3	Dd8—d7
10.	c2—c3	c7—c6

Würde Schwarz rochirt haben, so hätte Weiss Dd1—b3† gespielt und den Bauer b7 gewonnen.

11.	Sb1—d2	0—0
12.	f2—f4	Sb8—a6
13.	Lg5 n. f6	Le7 n. f6
14.	g2—g4	. . . .

Weiss rückt diesen Bauer zum Angriff auf den feindlichen Bauer f5 vor. Nimmt ihn f5, so folgt Sd2 n. e4.

14.	. . . .	g7—g6
15.	g4 n. f5	g6 n. f5
16.	Dd1—h5	Lf6—g7

Der Bauer f5 war zweimal angegriffen und bekommt jetzt durch den Thurm f8 eine Deckung.

17.	Tf1—f2	. . . .

Um diesen Thurm nach g2 zu führen.

17.	. . . .	Ta8—e8

Ebenfalls um den Thurm über e7 oder e6 in's Spiel zu bringen.

18.	Kg1—h1	. . . .

Um den Thurm a1 nach g1 zum Angriff gegen den feindlichen König führen zu können.

18.	. . . .	Dd7—f7

Schwarz bietet die Dame zum Tausch, um den durch das Zusammenwirken der Dame mit den übrigen Figuren ihm drohenden Gefahren zu entgehen.

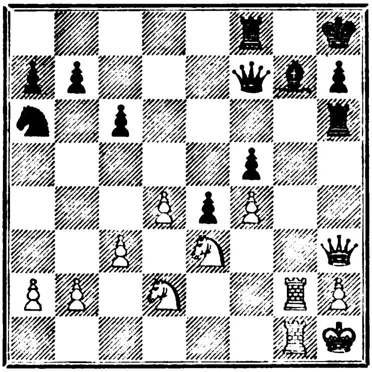
19.	Dh5—h3	Te8—e6
20.	Ta1—g1	Kg8—h8

Es drohte Tf2—g2, alsdann war der Läufer g7 nicht mehr ohne Verlust zu decken.

21. Tf2—g2 Te6—h6

Der bessere Zug war hier Lg7—h6. Man bemerke, dass der Läufer g7 durch den Thurm f8 nicht gedeckt werden kann, weil alsdann Se3 n. f5 folgen würde. Dasselbe geschieht auf Lg7—f6. Nach g6 kann der Thurm e6 nicht gehen, weil alsdann der Thurm g2 ihn nimmt und der Bauer h7 zu schlagen unfähig ist.

Schwarz.



Weiss.

22. Dh3 n. f5 Df7 n. f5
23. Se3 n. f5 Tf8 n. f5
24. Tg2 n. g7 . . . .

Weiss hat jetzt bei vorzüglicher Stellung einen Bauer erobert.

24. . . . . Th6—g6

Das Matt auf g8 musste gedeckt werden. Auf Tf5—f8 konnte der Bauer e4 genommen werden.

25. Tg7 n. g6 h7 n. g6
26. Sd2 n. e4 . . . .

nn Weiss hier Tg1 n. g6 spielte, so bekäme Schwarz mit e4—e3 es Spiel.

6. . . . . Tf5 n. f4
.7. Tg1—e1 . . . .

Weiss hat einen Bauer mehr, muss jedoch, um sein Uebergewicht zu behaupten, sehr vorsichtig verfahren. Würde er z. B. jetzt einen Zug mit seinem Springer machen, so könnte Schwarz seinen Thurm vortheilhaft nach f2 spielen.

27.	. . . .	Sa6—c7

Schwarz führt den bis dahin unthätigen Springer in's Spiel.

28.	Kh1—g2	. . . . . .

Es ist in den Endspielen wichtig, den König in seiner Kraft als Offizier mitwirken zu lassen.

28.	. . . .	Sc7—d5
29.	Kg2—g3	. . . . . .

Weiss droht jetzt c3—c4 zu ziehen.

29.	. . . .	Tf4—f7
30.	Se4—d6	Tf7—d7
31.	Te1—e8†	Kh8—g7
32.	Sd6—c4	Sd5—f6
33.	Te8—a8	b7—b5

Hier wäre a7—a6 der bessere Zug.

34.	Sc4—e5	Td7—c7
35.	Kg3—f3	Sf6—d5
36.	Ta8—d8	a7—a5
37.	Td8—d7†	Tc7 n. d7
38.	Se5 n. d7	b5—b4
39.	c3—c4	Sd5—e7
40.	b2—b3	Kg7—f7
41.	Kf3—e4	Kf7—e6
42.	Sd7—c5†	Ke6—f6
43.	Sc5—b7 und gewinnt.	

IV.

	Jaenisch.	Petroff.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d5

3. Sf3 n. e5 Dd8—e7

Dieser Zug kann sehr gut an Stelle von d5 n. e4 geschehen.

4. d2—d4 f7—f6
5. Se5—f3 d5 n. e4
6. Sf3—d2 . . . .

Weiss hätte wohl eine bessere Stellung bekommen, wenn er 5. Se5—d3 gespielt hätte.

6. . . . . f6—f5
7. Lf1—e2 Sb8—c6
8. Sd2—b3 Sg8—f6
9. 0—0 De7—f7

Um den Läufer e2 von dem Felde c4 zurückzuhalten, so wie dem Läufer f8 Gelegenheit zur Entwicklung zu geben.

10. c2—c4 Lc8—d7
11. Lc1—f4 0—0—0

Besser wäre hier wohl Lf8—d6 und späterhin die Rochade nach der kurzen Seite.

12. Sb1—c3 h7—h6
13. a2—a3 . . . .

Weiss beabsichtigt den Bauer b2 vorzurücken.

13. . . . . g7—g5
14. Lf4—d2 f5—f4

Schwarz dringt mit den Bauern seines Königsflügels vor, und sucht das feindliche Spiel so viel wie möglich einzuengen.

15. d4—d5 . . . . . .

Um den Springer b3 nach d4 zu bringen und dann mit dem bBauer vorzurücken.

15. . . . . Sc6—e5
16. Sb3—d4 Lf8—c5

d · Läufer hat eine gute Gelegenheit sich zu entwickeln, indem er 'nger d4 angreift.

17. Ld2—e1 Th8—g8

Thurm nimmt die gLinie ein, die bald in Folge des Vorrückens ‹ — gegen den feindlichen König geöffnet werden kann. Besser

wäre jedoch wohl sofort g5—g4 gewesen, weil alsdann Weiss den folgenden für sein Spiel vortheilhaften Zug nicht hätte machen können.

18.	b2—b4	Lc5—e7
19.	f2—f3	e4—e3
20.	Dd1 - b3	. . . .

Um c4—c5 und a3—a4 spielen zu können.

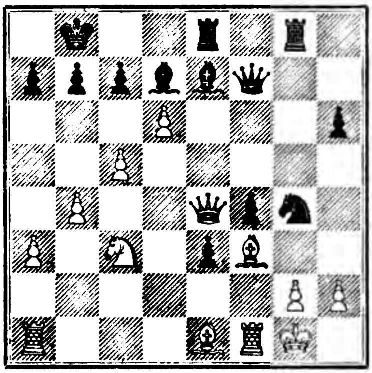
20.	. . . .	g5—g4
21.	c4—c5	. . . .

Würde Weiss f3 n. g4 ziehen, so bekommt Schwarz mit Sf6 n. g4 ein gutes Spiel.

21.	. . . .	g4 n. f3
22.	Sd4 n. f3	Se5 n. f3†
23.	Le2 n. f3	Sf6—g4
24.	Db3—c4	Kc8—b8
25.	Dc4—e4	Td8—e8
26.	d5—d6	. . . .

Mit diesem Zuge droht die Dame auf b7† und Matt zu geben, und wird gleichzeitig der Läufer e7 angegriffen.

Schwarz.



Weiss.

26.	. . . .	Ld7—c6
27.	De4—d4	Lc6 n. f3
28.	Tf1 n. f3	Le7—g5
29.	Sc3—b5	. . . .

Auf h2—h4 antwortet Schwarz Sg4—e5.

29.	. . . .	c7—c6
30.	d6—d7	. . . .

Es droht nun ein Matt in 4 Zügen.

30.	. . . .	Te8—e6
31.	Le1—g3	. . . .

Weiss droht Lg3 n. f4† und dann d7—d8 zu spielen.

31.	. . . .	c6 n. b5

Auf f4 n. g3 würde Weiss nicht die Dame nehmen, sondern mit Vortheil Dd4 n. g4 spielen.

32.	Lg3 n. f4†	Sg4—e5
33.	Lf4 n. e5†	Te6 n. e5
34.	Dd4 n. e5†	Kb8—a8
35.	Tf3 n. f7 und gewinnt.	

V.

	Harrwitz. Weiss.	Tucket. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d5
3.	d2—d4	. . . .

Statt einen der Bauern zu nehmen kann Weiss auch auf diese Art sein Spiel vortheilhaft fortsetzen.

3.	. . . .	d5 n. e4
4.	Sf3 n. e5	Lf8—d6
5.	Dd1—h5	Lc8—e6

Hier scheint g7—g6 der stärkere Zug gewesen zu sein.

6.	Lc1—g5	Sg8—f6
7.	Dh5—h4	h7—h6
8.	Sb1—d2	Ld6—e7

der Absicht auf Lg5 n. f6 mit dem Bauer g7 wieder zu nehmen.

9.	Lg5 n. f6	g7 n. f6
).	Se5—c4	f6—f5
'	Dh4—g3	b7—b5

Auf Dd8 n. d4 würde Weiss Dg3 n. c7 spielen, ausserdem bald für den Thurm a1 die freie dLinie bekommen.

12.	Sc4—e5	a7—a6
13.	c2—c3	Dd8—d5

Um die Rochade des Weissen nach der Damenseite zu verhindern.

14.	Lf1—e2	. . . . . .

Hier hätte wohl Weiss besser Dg3—g7 gespielt, wodurch der Bauer a6 erobert würde.

14.	. . . .	Le7—g5

In der Absicht mit f5—f4 die Dame zu erobern. Der Zug ist jedoch schwach, weil Weiss vortheilhaft mit f2—f4 antworten kann.

15.	f2—f4	Lg5—f6

Der Bauer kann nicht en passant genommen werden, weil Le2 n. f3 folgen würde.

16.	0—0	h6—h5
17.	Dg3—e3	h5—h4
18.	c3—c4	Dd5—b7

Auf b5 n. c4 bekam Weiss mit Le2 n. c4 ein sehr gutes Spiel.

19.	d4—d5	Le6—c8

Der Läufer geht nicht nach d7, um der Entwickelung des Damen-Springers nicht zu behindern.

20.	Sd2—b3	Lf6—e7
21.	Ta1—d1	. . . . . .

Das weisse Spiel ist jetzt vortrefflich entwickelt.

21.	. . . .	Sb8—d7
22.	Kg1—h1	. . . . . .

Um zu verhindern, dass der Läufer oder die Dame gelegentlich dem Könige Schach bietet.

22.	. . . .	b5 n. c4
23.	Le2 n. c4	a6—a5

Um später a5—a4 zu spielen.

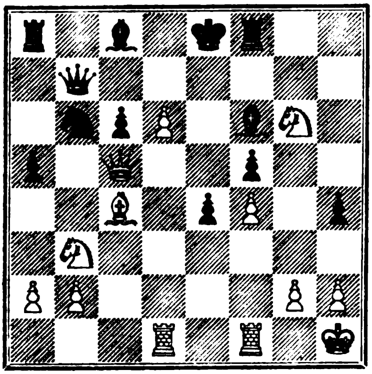
24.	Se5 n. f7	Tb8—f8

Der König darf den Springer nicht nehmen, weil d5—d6† folgen und das schwarze Spiel gänzlich zerrütten würde.

25.	d5—d6	Le7—f6
26.	Sf7—e5	c7—c6
27.	Se5—g6	Sd7—b6
28.	De3—c5	. . . . . .

Die Absicht dieses Zuges ist, wenn der Springer b6 den Läufer c4 nimmt, mit dem Bauer d6 vorzugehen, wie die folgende Ausführung zeigen wird.

Schwarz.



Weiss.

28.	. . . .	Sb6 n. c4
29.	d6—d7†	Ke8—f7

Auf Ke8—d8 gewinnt Weiss in wenigen Zügen.

30.	Dc5 n. f8†	Kf7 n. g6
31.	Df8—g8† und gewinnt.	

VI.

	S. Boden. Weiss.	J. Boden. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d5
.	Sf3 n. e5	Dd8—e7
4.	d2—d4	f7—f6
:	Se5—g4	Lc8 n. g4
	Dd1 n. g4	De7 n. e4†

7.	Lf1—e2	Sb8—d7
8.	Lc1—d2	. . . . . .

Mit diesem Zuge bereitet Weiss Sb1—c3 vor, der nun nicht mehr durch Lf8—b4 gefesselt werden kann.

8.	. . . .	f6—f5
9.	Dg4—g3	0—0—0
10.	Sb1—c3	De4—e6

Auf De4 n. d4 folgt Ld2—e3 mit sehr ungünstigem Spiel für Schwarz.

11.	Sc3—b5	De6—b6
12.	a2—a4	Td8—e8

Um im Falle a4—a5 geschieht, den Springer b5 nehmen zu können.

13.	Ld2—e3	Lf8—d6
14.	Dg3 n. g7	Sg8—f6
15.	a4—a5	Ld6—b4†
16.	c2—c3	Lb4 n. a5
17.	b2—b4	. . . . . .

Besser hätte Weiss zuvörderst Dg7—g3 gespielt.

17.	. . . .	f5—f4
18.	Sb5 n. a7†	Kc8—b8
19.	Le3 n. f4	La5 n. b4
20.	0—0	Th8—g8
21.	Dg7—h6	Lb4—f8
22.	Dh6—h3	Te8 n. e2
23.	Dh3—d3	Te2—b2
24.	Dd3—d1	Tb2—b3

Besser wäre hier Db6—b3.

25.	Dd1—c2	. . . . . .

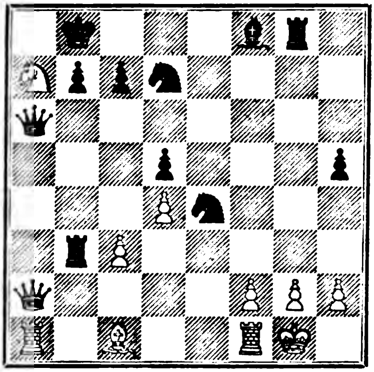
Es handelt sich für Weiss darum, die Dame auf die a Linie zu führen.

25.	. . . .	h7—h5

Der richtige Zug war hier Tb3—a3.

26.	Lf4—c1	Sf6—e4
27.	Dc2—a2	Db6—a6

Schwarz.



Weiss.

28. Sa7—c6† Kb8—c8

Richtig wäre hier Kb8—a8.

29. Sc6—a7† Kc8—d8

Besser wäre Kc8—b8.

30. Da2 n. b3 Da6 n. a1

31. Lc1—g5† und gewinnt.

Das Gambit im Nachzuge gegen den Königs-Springer.

Wie schon in den Erklärungen gesagt, versteht man unter Gambit ein Spiel, in dessen ersten Zügen ein Bauer zur Erreichung gewisser Positions-Vortheile preisgegeben wird. Gewöhnlich opfert ihn der Anziehende. Es giebt jedoch auch Spiele, in denen der Gambitzug zur Herbeiführung eines Gegenangriffs von dem Nachziehenden versucht wird. Dies kann im Königs-Springer-Spiel geschehen, indem Schwarz auf 2. Sg1—f3 f7—f5 erwidert. Weiss würde nun den Absichten des Schwarzen entgegen kommen, wenn er e4 n. f5 spielte. Die richtige Antwort ist Sf3 n. e5, wie weiter gezeigt werden soll. Einem correcten Spiel gegenüber wird die Vertheidigung f7—f5 zum Nachtheil des Gambitgebers ausfallen und sie kann daher nur zu den unsicheren und mangelhaften gezählt w

1. Spiel.

: wollen mit der für Weiss ungünstigsten Spielweise beginnen, eigen, wie leicht das schwarze Spiel nach f7—f5 sich für Schwarz -ft gestaltet, wenn Weiss den angebotenen Bauer schlägt.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	f7—f5
3. e4 n. f5	. . . .

Nach diesem Zuge bekommt Schwarz mit d7—d6 ein dem Weissen mindestens gleiches Spiel. Weniger zu empfehlen ist e5—e4; ein Zug, den wir im 2. Spiel behandeln wollen.

3.	d7—d6
4. d2—d4	. . . .

Am besten. Auf g2—g4 folgt h7—h5 und der Bauer f5 kann dann nicht mehr gehalten werden.

4.	e5—e4

Auf e5 n. d4 folgt Sf3 n. d4.

5. Dd1—e2	. . . .

Spielt hier Weiss Sf3—g5, so antwortet Schwarz vortheilhaft mit Lc8 n. f5.

5.	Dd8—e7
6. Sf3—g5	Sg8—f6

Auf Lc8 n. f5 folgt De2—b5† mit Vortheil. Auf d6—d5 folgt De2—h5†.

7. g2—g4	h7—h5
8. Lf1—h3	h5 n. g4
9. Lh3 n. g4	g7—g6

Wenn Weiss den Bauer g6 nimmt, so erobert Schwarz den Läufer g4. Das Verfahren dieses und der letzten Züge ist dem Gambitspiele eigenthümlich.

10. Sg5—e6	g6 n. f5
11. Se6 n. f8	Ke8 n. f8
12. Lc1—g5	. . . .

Weiss hat keinen Zug zur Rettung des Läufers g4.

12.	f5 n. g4
13. Sb1—c3	De7—f7

Es drohte Sc3—d5.

14. Lg5 n. f6	Df7 n. f6
15. Sc3—d5	Df6—f7
16. De2 n. e4	Lc8—f5 und Schwarz be-

hauptet das Uebergewicht der Figur bei guter Stellung.

2. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	f7—f5
3.	e4 n. f5	e5—e4
4.	Sf3—e5	Sg8—f6

Zur Deckung des auf h5 drohenden Schachs.

5.	Lf1—e2	. . . . . .

Am Besten. Auf g2 — g4 antwortet Schwarz mit d7 — d6 und das Spiel gestaltet sich wie folgt:

5.	g2—g4	d7—d6
6.	g4—g5	d6 n. e5
7.	g5 n. f6	Dd8 n. f6
8.	Dd1—h5†	g7—g6
9.	f5 n. g6	h7 n. g6
10.	Dh5—e2	Df6—f3 und Schwarz hat das bessere Spiel.

5.	. . . . .	h7—h5

Am Besten. Auf d7—d6 gestaltet sich das weisse Spiel durch Le2—h5† sehr günstig.

6.	Se5—g6	Th8—h7
7.	Sg6 n. f8	Ke8 n. f8
8.	d2—d3	d7—d5
9.	d3 n. e4	Sf6 n. e4

und die Spiele sind ungefähr gleich.

3. Spiel.

[illegible]e beiden vorhergehenden Spiele erweisen, dass das schwarze Spiel [illegible]stig entwickelt, wenn Weiss im 3. Zuge e4 n. f5 spielt. Eine [illegible]n bessere, das Spiel für Weiss siegreich gestaltende Fortsetzung [illegible] zwei andere Züge, deren Folgen wir erörtern wollen, nämlich [illegible] e5 oder 3. Lf1—c4. Wenden wir uns zuvörderst zu der

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	f7—f5
3. **Sf3 n. e5**	Dd8—f6

Am Besten.

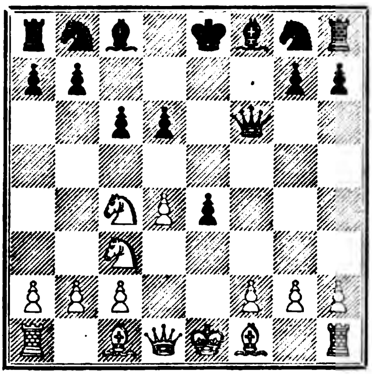
4. d2—d4	d7—d6
5. Se5—c4	f5 n. e4

In diesem Augenblick stehen nun die Spiele gleich, allein Weiss wird demnächst einen starken Angriff auf den Bauer e4 richten.

6. Sb1—c3	c7—c6

Diesem Zuge liegt die Absicht zu Grunde, wenn Sc3 n. e4 geschieht, Df6—e6 zu spielen und alsdann mit d6—d5 beide Springer anzugreifen. Einige andere Varianten, in denen Schwarz den Bauer e4 zu vertheidigen sucht, behandelt das 4. Spiel.

Schwarz.



Weiss.

7. Sc3 n. e4	Df6—e6
8. Dd1—e2	d6—d5

Jetzt sind beide Springer angegriffen. Es geht jedoch keiner verloren, vielmehr behauptet Weiss den gewonnenen Bauer.

9. Se4—d6†	. . . .

Dies ist der richtige Zug. Ungünstiger für Weiss ist Sc4—d6†, worauf das Spiel sich, wie folgt, gestalten kann.

9.	Sc4—d6†	Ke8—d8
10.	Se4—g5	. . . . . .

Der beste Zug. Wenn Sd6 n. c8 geschieht, so nimmt Schwarz diesen Springer nicht sofort wieder, sondern den Springer e4 und gewinnt eine Figur, indem der Springer c8 sich nicht mehr entfernen kann, ohne geschlagen zu werden. Auf 10. Lc1—g5† spielt Schwarz Kd8—c7 und gewinnt ebenfalls eine Figur.

10.	. . . .	De6 n. e2†

Auf De6 n. d6 würde Sg5—f7† erfolgen.

11.	Lf1 n. e2	Lf8 n. d6
12.	Sg5—f7†	Kd8—e7
13.	Sf7 n. h8	Lc8—e6

Schwarz sucht jetzt den Springer h8 zu erobern, um zwei Figuren gegen den Thurm zu behaupten.

14.	Le2—d3	Sg8—f6
15.	Lc1—g5	Sb8—d7
16.	Sh8—g6†	h7 n. g6
17.	Ld3 n. g6	

Weiss hat jetzt einen Thurm und zwei Bauern gegen zwei Springer des Gegners. Jedenfalls ist der Erfolg dieser Variante ein bei weitem schwächerer, als der des Hauptspiels.

9.	. . . .	Ke8 – d7

(Ke8—d8 siehe 4. Spiel.)

10.	Sd6—f7	d5 n. c4

Am Besten. Auf De6 n. f7 folgt Sc4—e5†. Auf De6 n. e2† Lf1 n. e2 und Weiss würde es gelingen, den Springer f7 in's Spiel zurückzuführen, nachdem er den Thurm h8 genommen hat.

11.	De2 n. e6†	Kd7 n. e6
12.	Lf1 n. c4†	Ke6—e7
13.	Sf7 n. h8	Lc8—e6

Es handelt sich hierbei, wie häufig, um die Eroberung des Springers h[illegible] n durch den Zug Lc8—e6 das Feld f7 abgeschnitten wird, das e[illegible] Rückkehr in's Spiel braucht.

14.	Lc4—d3	Sg8—f6
15.	Lc1—g5	Le6—g8

eser Stellung hat Weiss die Qualität und zwei Bauern. Will

Schwarz den Springer h8 erobern, so wird letzterer leicht gegen zwei Bauern gegeben werden können, und das weisse Spiel bleibt jedenfalls erheblich im Vortheil.

4. Spiel.

Im vorigen Spiele sahen wir, nachdem 9. der Springer e4 auf d6 Schach geboten, den König sich auf d7 begeben. Es stand ihm auch frei nach d8 zu gehen. Alsdann hätte Weiss das Spiel, dessen Stellung nachstehend abgebildet ist, wie folgt fortgeführt. Man wird aus der Erörterung dieser Vertheidigung, die einige sehr geistreiche Wendungen enthält, sehen, dass sie noch nachtheiliger für Schwarz, als 9. Ke8—d7 ist.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
9.	. . . .	Ke8—d8
10.	Sd6 n. b7†	Kd8—c7

Am Besten.

11.	De2 n. e6	Lc8 n. e6
12.	Sc4—a5	Sb8—d7

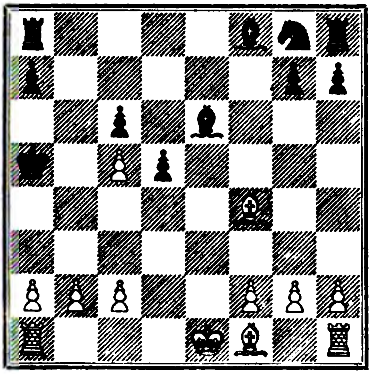
Schwarz sucht jetzt von der ungünstigen Stellung des Springers b7 Nutzen zu ziehen, und sich hierdurch für den Verlust des Bauers zu entschädigen. Allein es gelingt dem Weissen, ohne weiteren Nachtheil seinen Springer in's Spiel zurückzuführen und die gewonnenen Bauern zu behaupten. Wenn Schwarz 12. Kc7—b6 zieht, um nachher Le6—c8 folgen

zu lassen und hierdurch eine Figur zu gewinnen, so spielt Weiss Lc1—d2 und kann demnächst nach b2—b4 den Springer b7 nach c5 führen.

12.	Lc1—f4†	Kc7—b6
13.	Sb7—c5	Sd7 n. c5
14.	d4 n. c5†	Kb6 n. a5

Einfacher und besser ist Lf8 n. c5, worauf Weiss Sa5—b3 spielt und einen Bauer mehr bei guter Stellung behauptet. Indem der König, wie hier geschieht, den Springer a5 nimmt, gewinnt er zwar eine Figur, allein dieser Verlust ist nur scheinbar, denn in der That gewinnt Weiss das Spiel auf folgende Art.

Schwarz.



Weiss.

15.	Lf4—c7†	Ka5—b4

Wenn Schwarz mit dem Könige nach a4 geht, so erzwingt Weiss ebenfalls den Gewinn. Zu Ende des Spiels wollen wir auf diesen Zug zurückkommen.

16.	a2—a3†	Kb4 n. c5

Auf Kb4—a4 folgt b2—b3† und Matt.

17.	b2—b4†	. . . .

r weisse Läufer steht auf c7 sehr günstig, indem er daselbst dem s... Könige den Rückweg nach d6 und b6 abschneidet.

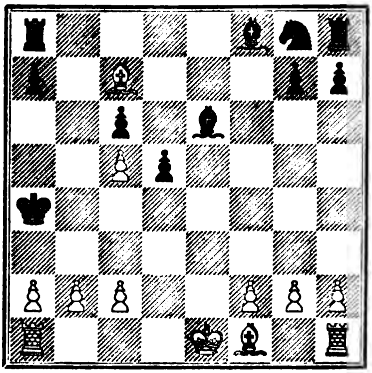
17.	. . . .	Kc5—d4
18.	0—0—0†	Kd4—e4

Wenn der König nach c3 geht, so folgt Td1—d3†, Kc3—c4 Td3—e3†, Kc4—d4 Lc7—e5† und Matt.

19. Lf1—d3† Ke4—d4
20. Th1—e1 und gewinnt in wenigen Zügen.

Wenden wir uns im Interesse des Lernenden, dem namentlich daran gelegen sein muss, ein Spiel, in dem er das Uebergewicht der Stellung hat, siegreich zu Ende zu führen, noch einmal zu der eben untersuchten Stellung zurück. Wir lassen jetzt nach 15. Lf4—c7† den König nicht nach b4, sondern nach a4 gehen.

Schwarz.



Weiss.

15. . . . . Ka5—a4
16. a2—a3 . . . . . .

Weiss droht im nächsten Zuge mit b2—b3† und Matt zu geben.

16. . . . . d5—d4

Schwarz hat keinen anderen das Matt deckenden Zug.

17. b2—b3† Le6 n. b3
18. c2 n. b3† Ka4 n. b3
19. Ke1—d2 Lf8 n. c5
20. Lf1—d3 Lc5—b6
21. Th1—b1† Kb3—a4
22. Tb1—b4† Ka4—a5
23. Ta1—c1 und giebt im nächsten Zuge Matt.

5. Spiel.

In den eben mitgetheilten Spielen ist dargelegt, dass der 6. Zug des Schwarzen c7 — c6, der dem angegriffenen Bauer e4 eine mittelbare Vertheidigung gewähren soll, schliesslich das schwarze Spiel in eine ungünstige Lage bringt. Auch die directe Vertheidigung führt zu keinem besseren Resultate, wie sich aus den folgenden Spielen ergiebt.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	f7—f5
3.	Sf3 n. e5	Dd8—f6
4.	d2—d4	d7—d6
5.	Se5—c4	f5 n. e4
6.	Sb1—c3	Lc8—f5

Mit diesem Zuge hat der Bauer für den Augenblick eine Deckung. Sie ist jedoch auf die Dauer nicht stichhaltig.

7.	g2—g4	. . . . . .

Es ist zwar im Allgemeinen nicht vortheilhaft, frühzeitig die g- und h-Bauern vorzurücken. Man darf es jedoch nicht unterlassen, wenn wie hier, ein entschiedener Nutzen dadurch herbeigeführt wird.

7.	. . . . .	Lf5—g6
8.	Lf1—g2	. . . . . .

Um mit dem Läufer diesen neuen Angriff auf e4 zu richten, wurde im vorigen Zuge der g-Bauer vorgerückt.

8.	. . . . .	c7—c6

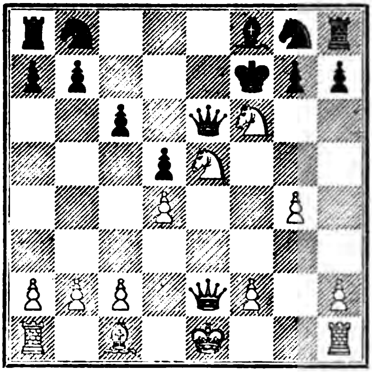
Schwarz beabsichtigt auch in diesem Spiel mit d6—d5 nach Abtausch der Läufer beide Springer anzugreifen. Allein in diesem Falle ist das Resultat noch ungünstiger.

9.	Lg2 n. e4	Lg6 n. e4
.0.	Sc3 n. e4	Df6—e6
1.	Dd1—e2	d6—d5
.2.	Se4—f6†	Ke8—f7

der König nach e7, so spielt Weiss Sf6 n. g8 und gewinnt.

	Sc4—e5†	. . . . . .

Schwarz.



Weiss.

Mit diesem Zuge giebt Weiss den Springer f6, und bald darauf noch eine zweite Figur auf. Aus dieser geistvollen Combination möge der Anfänger die Bedeutung der Position gegenüber dem materiellen Besitz von Steinen schätzen lernen.

13.	Kf7 n. f6
14. Lc1—g5†	Kf6 n. g5
15. De2—f3	. . . . . .

Der entscheidende Zug und die eigentliche Veranlassung des Opfers beider Figuren. Auf f3 schneidet die Dame dem feindlichen Könige die Rückkehr auf die f-Linie ab. Bei anderen Fortsetzungen des Angriffs würde der König nach e7 zurückkehren, und der gewonnene Officier behauptet werden können.

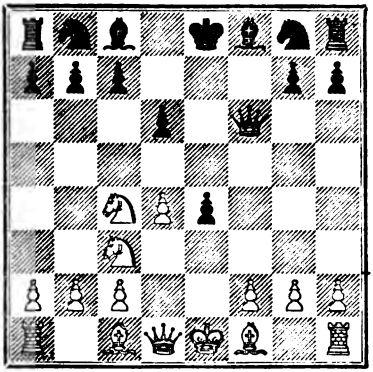
15.	h7—h5
16. h2—h4†	Kg5—h6
17. g4—g5†	Kh6—h7
18. g5—g6†	Kh7—h6
19. Df3—f4† und Matt.	

Auch wenn Schwarz im 15. Zuge sich anders zu vertheidigen suchte, könnte er den Verlust des Spieles nicht mehr aufhalten.

6. Spiel.

Wir wollen nun im 6. Zuge Schwarz den Bauer e4 noch mit der Dame vertheidigen lassen.

Schwarz.



Weiss.

6.	Df6—g6

Mangelhaft wäre auch Sg8—e7, womit Schwarz das spätere d6—d5 vorbereitet. Weiss nimmt dann nicht gleich mit dem Springer c3 den Bauer e4, sondern zieht zuvörderst d4—d5 und gewinnt in den nächsten Zügen den Bauer e4.

7. f2—f3	. . . . . .

Weiss giebt jetzt den Angriff auf den e-Bauer auf und sucht mit dem eben geschehenen Zuge sowohl seine Dame vortheilhaft aufzustellen, als auch seinem Läufer Gelegenheit zur schnellen Entwickelung nach d3 zu geben. Wenn Weiss statt in dieser Art zu verfahren, mit der Dame nach e2 geht um den Angriff auf den Bauer e4 fortzusetzen, so spielt Schwarz Sg8—f6 und sein Spiel gestaltet sich weniger ungünstig.

7.	e4 n. f3
8. Dd1 n. f3	Sg8—f6
9. Lf1—d3	Dg6—f7
10. 0—0 und hat eine sehr günstige Stellung.	

7. Spiel.

enden uns jetzt zum 2. Hauptangriff des Weissen, den er mit sc Zuge eröffnen kann. Er nimmt nämlich in dieser Spielart ke beiden Bauern, sondern führt seinen Königsläufer nach c4.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	f7—f5
3.	Lf1—c4	f5 n. e4
4.	Sf3 n. e5	. . . .

Wenn Weiss statt dieses Zuges Lc4 n. g8 spielte, so antwortet Schwarz Th8 n. g8 und auf Sf3 n. e5 Dd8—g5 mit gutem Spiel.

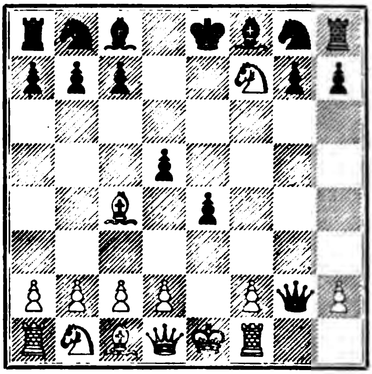
4.	. . . .	Dd8—g5

Mit diesem Zuge bekommt Schwarz zwar einen Gegenangriff, bei richtiger Fortsetzung behauptet jedoch Weiss das bessere Spiel.

5.	Se5—f7	Dg5 n. g2
6.	Th1—f1	d7—d5

Schwarz giebt den Damenbauer auf, um den Läufer c8 in's Spiel führen zu können.

Schwarz.



Weiss.

7.	Sf7 n. h8	d5 n. c4

Eine andere Fortsetzung lassen wir diesem Spiele folgen.

8.	Dd1—h5†	g7—g6
9.	Dh5 n. h7	. . . .

Am Besten.

9.	. . . .	Lc8—e6
10.	Dh7 n. g6†	Dg2 n. g6
11.	Sh8 n. g6 und Weiss hat die Qualität und einen Ba	

Auf 7. Lc8—g4 spielt Weiss wie folgt:

7.	. . . . .	Lc8—g4
8.	Lc4—e2	Lg4—h3
9.	d2—d3	Lf8—d6
10.	d3 n. e4	Dg2 n. e4
11.	Tf1—g1	Ld6 n. h2
12.	Tg1 n. g7	De4—h1†
13.	Ke1—d2	Lh2—f4†
14.	Kd2—c3	Lf4—e5†
15.	Kc3—b3	Dh1 n. d1
16.	Tg7 n. g8† und gewinnt.	

8. Spiel.

Wenn Weiss im 7. Zuge, statt mit dem Springer den Thurm zu nehmen, mit dem Läufer den Bauer d5 nimmt, so bekommt Schwarz ein gutes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	f7—f5
3.	Lf1—c4	f5 n. e4
4.	Sf3 n. e5	Dd8—g5
5.	Se5—f7	Dg5 n. g2
6.	Th1—f1	d7—d5
7.	**Lc4 n. d5**	Lc8—h3

Der Thurm f1 ist jetzt nicht mehr durch den Läufer c4 gedeckt.

8.	Dd1—e2	Sg8—f6
9.	Ld5—c4	. . . .

Spielte Weiss hier Ld5 n. b7, so antwortet Schwarz mit Ke8 n. f7, später die Dame ab und hält den feindlichen Läufer, wenn er den a8 genommen hat, auf b7 eingeschlossen.

9.	. . . . .	Sb8—c6
10.	c2—c3	. . . .

Sf7 n. h8 bekommt Schwarz mit Sc6—d4 ein siegreiches Spiel.

10.	. . . . .	Dg2 n. f1†
11.	De2 n. f1	Lh3 n. f1
12.	Ke1 n. f1	Sc6—a5 und gewinnt.

Erläuternde Partien.

I.

	Loewenthal & Medley. Weiss.	Morphy & Mongredien. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	f7—f5
3.	Lf1—c4	d7—d6
4.	d2—d4	Sb8—c6
5.	d4 n. e5	. . . . . .

Einen stärkeren Angriff gewährte Sf3—g5.

5.	. . . . .	d6 n. e5
6.	Dd1 n. d8†	Sc6 n. d8
7.	Sf3 n. e5	f5 n. e4
8.	Lc1—d2	Lf8—d6
9.	Ld2—c3	Sg8—f6
10.	h2—h3	Lc8—e6
11.	Sb1—d2	0—0
12.	0—0	Sf6—d5
13.	Lc4 n. d5	Le6 n. d5
14.	Sd2—c4	b7—b5

Wie sich aus den nächsten Zügen ergiebt, geht durch diesen Zug ein Bauer verloren.

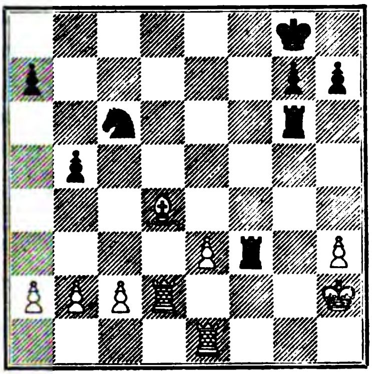
15.	Sc4 n. d6	c7 n. d6
16.	Tf1—d1	e4—e3
17.	f2 n. e3	Ld5 n. g2
18.	Kg1 n. g2	d6 n. e5
19.	Lc3 n. e5	Sd8—c6
20.	Le5—d4	. . . . . .

Hier wäre Le5—f4 der richtige Zug gewesen, der den gewonnenen Bauer mit Vortheil behauptet hätte.

20.	. . . .	Ta8—e8
21.	Td1—d2	Te8—e6
22.	Ta1—e1	Te6—g6†
23.	Kg2—h2	Tf8—f3

Um später den Thurm g6 nach h6 zum doppelten Angriff auf h3 zu führen.

Schwarz.



Weiss.

24.	Td2—g2	Sc6 n. d4
25.	e3 n. d4	Tg6—h6
26.	Te1—e5	Tf3 n. h3†
27.	Kh2—g1	Th3—h1†
28.	Kg1—f2	Th6—f6†
29.	Kf2—e2	Tf6—f7
30.	Te5—e8†	Tf7—f8 und das Spiel

bleibt unentschieden.

II.

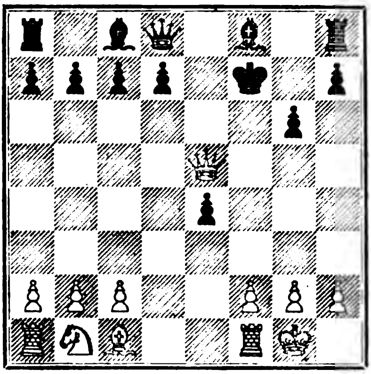
Lewis. Weiss.	. . . . Schwarz.
e2—e4	e7—e5
Sg1—f3	f7—f5
Lf1—c4	Sb8—c6

4.	Lc4 n. g8	Th8 n. g8
5.	d2—d4	Sc6 n. d4
6.	Sf3 n. d4	e5 n. d4
7.	Dd1 n. d4	f5 n. e4

In der Absicht Weiss zu dem Zuge Dd4 n. e4† zu veranlassen. Schwarz übersieht jedoch den nun folgenden starken Gegenzug des Weissen.

8.	Dd4—d5	Tg8—h8
9.	Dd5—h5†	g7—g6
10.	Dh5—e5†	Ke8—f7
11.	0—0	. . . .

Schwarz.



Weiss.

Wenn Weiss statt dieses Zuges den Thurm h8 mit der Dame nimmt, so gewinnt Schwarz mit Lf8—b4† die Dame.

11.	. . . .	Lf8—g7

Durch diesen Zug schneidet sich Schwarz das für seinen König wichtige Feld g7 ab. Besser wäre vielleicht Lf8—e7.

12.	De5—d5†	Kf7—e8
13.	f2—f3	. . . .

Um eine freie Thurmlinie zu bekommen.

13.	. . . .	e4 n. f3

Mit diesem Zuge, der allerdings kaum durch einen bessern ersetzt werden kann, öffnet Schwarz dem feindlichen Thurm die eLinie.

14.	Tf1—e1†	Ke8—f8

15. Dd5 n. f3† — Kf8—g8

Stärker wäre jedenfalls Dd8—f6. Geschieht dann Df3—a3†, so folgt d7—d6 und auf Te1—f1 Lc8—f5.

16. Lc1—g5 — Dd8—f8

Auf Dd8 n. g5 folgt Te1—e8†.

17. Df3—d5† — Df8—f7
18. Te1—e8† — Lg7—f8
19. Lg5—h6 und giebt im nächsten Zuge Matt.

III.

Dr. Raphael. Weiss.	Herr. S. Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	f7—f5
3. Sf3 n. e5	Dd8—f6
4. d2—d4	d7—d6
5. Se5—c4	f5 n. e4
6. Lc1—e3	. . . . . .

Der richtige Zug ist hier Sb1—c3, wie vorher ausgeführt worden. Man kann auch mit Vortheil d4—d5 spielen, wodurch der Bauer e4 isolirt und sehr heftigen Angriffen ausgesetzt wird.

6.	d6—d5
7. Sc4—e5	. . . . . .

Auf Dd1—h5† würde Schwarz Df6—f7 mit Vortheil spielen.

7.	Lf8—d6
8. f2—f4	Sg8—h6
9. Dd1—h5†	Sh6—f7
10. Se5 n. f7	Df6 n. f7
11. Dh5 n. f7†	Ke8 n. f7
12. c2—c4	c7—c6
13. a2—a3	. . . . . .

[We]iss will den Angriff auf den Bauer d5 mit Sb1—c3 fortsetzen [und zu] diesem Behuf den Zug Ld6—b4 vereiteln.

[1]3.	Lc8—e6
[14]. Sb1—c3	g7—g6

... dem Zuge f4—f5 zuvorzukommen, den Weiss unter Umständen ...hen kann, um dem Bauer d5 eine Deckung zu entziehen.

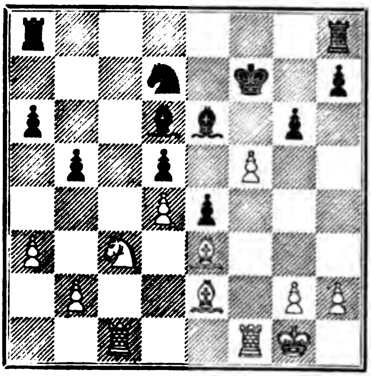
15.	Ta1—c1	Sb8—d7
16.	c4 n. d5	e6 n. d5
17.	Lf1—e2	a7—a6
18.	0—0	b7—b5

Ein sehr mangelhafter Zug. Schwarz musste in Erwartung des folgenden Zuges des Weissen Kf7—g7 spielen.

19.	f4—f5	. . . . . .

Ein feiner Zug, der das schwarze Spiel zerrüttet.*

Schwarz.



Weiss.

19.	. . . .	g6 n. f5
20.	Sc3 n. d5	. . . . . .

Hier konnte zum Vortheil des weissen Spieles g2—g4 geschehen.

20.	. . . .	Le6 n. d5
21.	Tf1 n. f5†	Kf7—e6
22.	Le2—g4	Sd7—f6
23.	Lg4—h3	Ld5—c4
24.	Tf5 n. b5†	Ke6—f7
25.	Tb5—b7†	Kf7—g6
26.	Tc1 n. c4 und gewinnt.	

Philidors Vertheidigung des Springerspiels.

2. . . . . . d7—d6.

Gegenüber den bis jetzt angeführten Zügen, mit denen der Nachhende sich gegen 2, Sg1—f3 vertheidigt, oder einen Gegenangriff zu den sucht, darf d7—d6 als der correcteste angesehen werden. Diese rtheidigung führt zwar nicht zu einer so schnellen Spielentwicklung wie Sb8—c6, allein er leistet dem Angriff einen energischen Widerstand kann jedenfalls als sicher empfohlen werden. Der berühmte französche Schachautor Philidor hielt d7—d6 nicht nur für eine genügende rtheidigung, sondern suchte zu erweisen, dass sie den Vortheil des Anzuges auf den Nachziehenden übergehen lasse. Allein seine Beweisführung, nach der der zweite Zug des Weissen Sg1—f3 als mangelhaft gelten soll, ist widerlegt und die Stärke der Vertheidigung d7—d6 ist gerade in denjenigen Varianten enthalten, die Philidor theils weniger berücksichtigt, theils seiner Prüfung gar nicht unterworfen hat.

1. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	**d7—d6**
3.	d2—d4	. . . . . .

Dieser Zug, der einen neuen Angriff auf den Bauer e5 richtet und dem weissen Spiel eine gute Entwicklung gewährt, ist neben Lf1—c4 die stärkste Fortsetzung des Angriffs.

3.	. . . .	Lc8—g4

Ein Zug, der den Springer fesseln soll, jedoch zu einem für Schwarz ungünstigen Spiel führt. Der beste Gegenzug des Schwarzen ist e5 n. d4. Ehe wir uns hierzu wenden, wollen wir bei einigen schwächeren Spielarten verweilen.

4.	d4 n. e5	Lg4 n. f3

Schwarz muss jetzt diesen Springer nehmen. Auf d6 n. e5 würde Weiss die Damen tauschen und dann den Bauer e5 erobern.

5.	Dd1 n. f3	d6 n. e5
6.	Lf1—c4	Dd8—f6

Auf Sg8—f6 würde Df3—b3 erfolgen und einer der angegriffenen Bauern verloren gehen.

7.	Df3—b3	. . . . . .

Tauscht Weiss die Dame, so entwickelt Schwarz den Königsspringer mit Vortheil.

7.	. . . .	b7—b6
8.	Sb1—c3	c7—c6
9.	0—0 und hat das bessere Spiel.	

Wenn Schwarz den Bauer d4 im 3. Zuge nicht nehmen will, so gelangt er mit Sg8—f6 zu einer günstigeren Vertheidigung, als in der eben angeführten Variante, wie die folgenden Züge ergeben.

3.	. . . .	Sg8—f6
4.	Lc1—g5	e5 n. d4
5.	Dd1 n. d4	Lf8—e7
6.	Sb1—c3	0—0
7.	0—0—0	Sb8—c6
8.	Dd4—d2	Lc8—e6 und die Spiele

stehen ungefähr gleich.

2. Spiel.

Nachdem Weiss im 3. Zuge d2—d4 gespielt hat, bietet sich für Schwarz mit 3. f7—f5 eine sehr beachtenswerthe Fortsetzung, die nach Philidors Meinung dem schwarzen Spiel das Uebergewicht giebt. Wie aus dem Folgenden hervorgeht, behauptet jedoch Weiss jedenfalls in dieser Variante das bessere Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	d2—d4	**f7—f5**
4.	e4 n. f5	. . . . . .

Ein mangelhafter Zug mit dem Weiss den Absichten des Schwarzen entgegenkommt. Die richtige Antwort ist d4 n. e5 oder Lf1—c4, wie in den folgenden Spielen gezeigt werden soll.

4.	. . . .	e5—e4

5.	Dd1—e2	Dd8—e7
6.	Sf3—g5	Sg8—f6

Auf Lc8 n. f5 würde De2—b5† folgen.

7.	Sb1—c3	d6—d5
8.	g2—g4	h7—h5
9.	Lf1—h3	. . . . . .

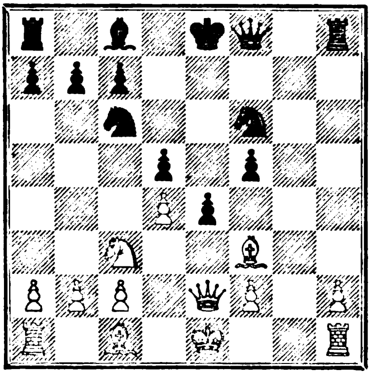
Es handelt sich um die Deckung des Bauers f5. Der Bauer g4 kann durch h2—h3 nicht behauptet werden, weil auf h5 n. g4 dieser nicht wieder nehmen könnte, indem dann der Thurm h1 verloren ginge.

9.	. . . .	h5 n. g4
10.	Lh3 n. g4	g7—g6

Auch diesem Zuge begegnet man häufig in den Gambitspielen. Der Bauer f5 wird nun zum zweiten Mal angegriffen und er kann nicht nehmen, weil sonst der Läufer g4 verloren geht.

11.	Sg5—e6	g6 n. f5
12.	Se6 n. f8	De7 n. f8
13.	Lg4—f3	Sb8—c6 und hat das bessere Spiel.

Schwarz.



Weiss.

3. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6

3.	d2—d4	f7—f5
4.	d4 n. e5	f5 n. e4
5.	Sf3—g5	d6—d5

Auf d6 n. e5 spielt Weiss Dd1 n. d8† und gewinnt mit Sg5—f7† den Thurm.

6. e5—e6 . . . .

Der entscheidende Zug, der dem Spiel des Weissen das Uebergewicht sichert. Es droht jetzt nämlich Sg5—f7.

6. . . . . Sg8—h6

Wenn Schwarz hier Lf8—c5 spielt, so antwortet Weiss Sg5 n. e4 und dann auf d5 n. e4 Dd1—h5 †. Ein schlechtes Gegenspiel des Weissen wäre folgendes:

6.	. . . .	Lf8—c5
7.	Sg5—f7	Dd8—f6
8.	Lc1—e3	d5—d4
9.	Le3—g5	Df6—f5
10.	Sf7 n. h8	Df5 n. g5

Denn in dieser Stellung wird Schwarz bei sehr günstiger Spielentwickelung zwei Figuren gegen einen Thurm behaupten.

7. Sb1—c3 . . . .

Am Besten. Weiss kann auch, jedoch minder vortheilhaft, Sg5 n. h7 spielen, in der Absicht, wenn der Thurm nimmt, mit der Dame auf h5† zu geben. Schwarz nimmt jedoch den Springer nicht, sondern setzt mit Lc8 n. e6 das Spiel fort, womit es etwa zu einem gleichen Spiel kommt.

7. . . . . c7—c6

Auf Lf8—b4 antwortet Weiss

8.	Dd1—h5†	Ke8—f8
9.	Sg5—f7	Dd8—e8
10.	Dh5 n. d5	Sh6 n. f7
11.	e6 n. f7	De8—c6
12.	Lf1—c4 und hat das bessere Spiel.	

8. Sg5 n. e4 . . . .

Man wird aus den folgenden Zügen sehen, welchen lebhaften Angriff Weiss durch das Opfer dieses Springers sich verschafft.

8.	. . . .	d5 n. e4
9.	Dd1—h5†	g7—g6

10.	Dh5—e5	Th8—g8
11.	Lc1—g5	. . . . . .

Im folgenden Spiel behandeln wir die Fortsetzung Lc1 n. h6.

11.	. . . .	Dd8—d6

Auf Dd8—b6 bekommt Weiss mit 0—0—0 ein siegreiches Spiel.

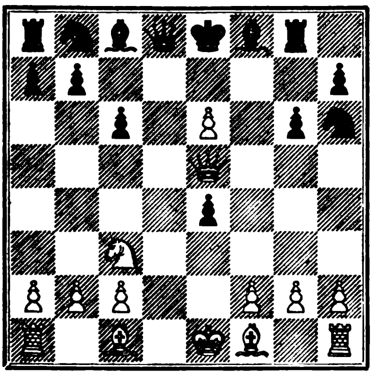
12.	De5 n. d6	Lf8 n. d6

Man sieht, dass Schwarz die gewonnene Figur wieder aufzugeben genöthigt war. Weiss ist indessen im Stande durch den folgenden Zug das Spiel noch stärker fortzusetzen.

13.	Sc3 n. e4	Sh6—f5
14.	g2—g4 und Weiss hat das bessere Spiel.	

4. Spiel.

Schwarz.



Weiss.

Wir liessen im letzten Spiele Weiss 11. Lc1—g5 spielen. Eine vielleicht weniger starke, jedoch jedenfalls sehr interessante Fortsetzung g… folgende Spielart:

11.	Lc1 n. h6	Lf8 n. h6
12.	Ta1—d1	Dd8—g5

Dd8—e7 gestaltet sich das Spiel wie folgt:

12.	. . . .	Dd8—e7

13.	Lf1—c4	Lh6—g7
14.	De5 n. e4	Lg7 n. c3†
15.	b2 n. c3	b7—b5
16.	Lc4—b3	a7—a5
17.	a2—a4	b5 n. a4
18.	Lb3—c4	Ta8—a7 und Schwarz behauptet das

Uebergewicht einer Figur.

13. De5—c7 . . . .

Die Dame greift auf diesem Puncte den Läufer c8 an, und Schwarz kann daher nur, wie folgt, spielen.

13.	. . . .	Lc8 n. e6
14.	Dc7 n. b7	e4—e3
15.	f2—f3	Dg5—e7

In der Absicht die Dame auf a8 eingeschlossen zu halten, im Falle sie den Thurm nimmt.

16.	Db7 n. a8	Ke8—f7
17.	Td1—d4	Tg8—c8
18.	Lf1—c4 und hat das bessere Spiel.	

5. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	d2—d4	f7—f5
4.	d4 n. e5	f5 n. e4
5.	Sf3—g5	d6—d5
6.	e5—e6	Sg8—h6

Im vorigen Spiele liessen wir Weiss den Angriff mit Sb1—c3 fortsetzen. Eine andere erwähnenswerthe Spielart ist auch f2—f3. Wenn jedoch Schwarz, wie hier folgt, verfährt, so wird sein Spiel sich günstig gestalten.

7. f2—f3 . . . .

In der Absicht Schwarz zu dem Zuge e4 n. f3 zu veranlassen, w rauf Weiss mit Dd1 n. f3 einen sehr lebhaften Angriff bekommen wür

7. . . . . e4—e3

Schwarz giebt diesen Bauer auf, um später den Bauer e6 zu gewinnen, und hierdurch das Spiel auszugleichen.

8. Lc1 n. e3	Lf8—e7
9. f3—f4	Le7 n. g5
10. f4 n. g5	Sh6—f5
11. Le3—c5	Lc8 n. e6
12. Dd1—e2	Dd8—d7
13. g2—g4	Sf5—e7
14. Sb1—c3	Sb8—c6
15. h2—h3	0—0—0 und hat ein gutes Spiel.

6. Spiel.

Wie man aus den vorangegangenen Spielen gesehen hat, kann 3. f7—f5 auf d2—d4 nicht als eine stichhaltige Vertheidigung empfohlen werden. Die einfachste und beste Fortsetzung gewährt 3. e5 n. d4, worauf wir Weiss zuvörderst mit der Dame den Bauer nehmen lassen. Im 8. Spiele wollen wir die etwas schwächere Spielart 4. Sf3 n. d4 betrachten.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	d7—d6
3. d2—d4	e5 n. d4
4. Dd1 n. d4	Sb8—c6

Man kann auch zur Vorbereitung des Zuges Sb8—c6, um die Fesselung des Springers durch den feindlichen Läufer zu verhindern, Lc8—d7 spielen, eine Vertheidigung, die vielleicht stärker ist, als Sb8—c6. (Siehe 7. Spiel).

5. Lf1—b5	Lc8—d7.
6. Dd4—d1	. . . . . .

Auf Lb5 n. c6 antwortet Schwarz Ld7 n. c6, und das Spiel kann ann etwa, wie folgt, gestalten:

6. Lb5 n. c6	Ld7 n. c6
7. Lc1—g5	. . . . .

Besten.

7.	Sg8—f6

-er als f7—f6.

8.	Sb1—c3	Lf8—e7
9.	0—0—0	0—0
10.	Th1—e1 und Weiss steht etwas günstiger.	

6.	. . . . . .	Sc6—e5
7.	Sf3 n. e5	d6 n. e5
8.	Dd1—d5	. . . .

Mit diesem Zuge greift Weiss die Bauern e5 und b7 gleichzeitig an, während Schwarz beide nicht zu decken vermag.

8.	. . . . .	Lf8—d6

9. Lb5—c4 und Weiss gewinnt bei besserer Stellung einen Bauer.

7. Spiel.

Wenden wir uns nun zu dem vorbereitenden Zuge 4. Lc8—d7, der dem schwarzen Spiele eine günstigere Entwickelung verschafft.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Dd1 n. d4	Lc8—d7
5.	Lc1—e3	Sg8—f6

Auf Sb8—c6 antwortet Weiss 6. Dd4—d2, und auf Sg8—f6 7. Lf1—d3. Die Spiele gleichen sich dann bald aus.

6.	Sb1—c3	Lf8—e7
7.	Lf1—c4	Sb8—c6
8.	Dd4—d2	Sc6—e5
9.	Sf3 n. e5	d6 n. e5
10.	0—0	0—0 und die Spiele sind gleich.

8. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6

3. d2—d4	e5 n. d4
4. Sf3 n. d4	d6—d5

Der beste Zug an dieser Stelle. Schwarz befreit damit den Läufer f8 aus seiner gedrückten Lage.

5. e4—e5	Lf8—c5
6. Sb1—c3	Sg8—e7
7. Lf1—e2	0—0

8. 0 – 0 und die Spiele stehen ungefähr gleich.

9. Spiel.

Wir wollen schliesslich noch einen Blick auf eine andere Combination werfen, die dem Weissen mit dem 3, Zuge freisteht. Weiss kann nämlich statt 3. d2 — d4, Lf1 — c4 spielen, ein Zug, der nicht ganz so stark, wie d2 — d4 ist, jedoch ebenfalls zu den üblichen Fortsetzungen des Angriffs gehört.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	d7—d6
3. Lf1—c4	Lc8—g4

Neben Lf8—e7, dessen Ausführung wir nach diesem Spiele geben, gewährt dieser Zug wohl die stärkste Vertheidigung.

4. c2—c3	Lg4 n. f3
5. Dd1 n. f3	Sg8—f6
6. d2—d4	Lf8—e7
7. 0—0	0—0
8. Df3—e2	. . . .

Um den f-Bauer bewegen zu können.

8.	Sb8—d7
9. f2—f4	c7—c6

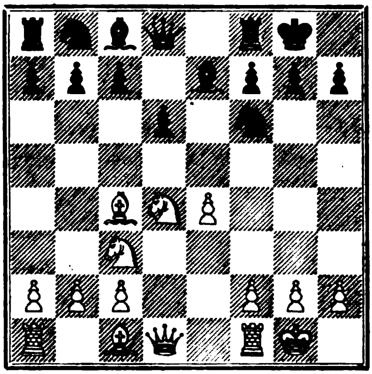
Spiele stehen ungefähr gleich.

Wenden wir uns jetzt zu der ebenfalls starken Vertheidigung 3. Lf8—e7.

3.	. . . . .	**Lf8—e7**
4.	d2—d4	e5 n. d4
5.	Sf3 n. d4	Sg8—f6
6.	Sb1—c3	0—0
7.	0—0	. . . .

In solchen Stellungen, wie die hier angegebene, kommt es auf eine gleichmässige Entwickelung der Figuren an. Die Spiele sind jetzt beiderseitig wohl geordnet und Schwarz kann, um seinen Läufer zu befreien, Sf6 n. e4 und dann d6—d5 spielen.

Schwarz.



Weiss.

10. Spiel.

Auch wenn im 3. Zuge Weiss den Angriff mit Lf1—c4 fortsetzt, kann Schwarz mit dem Gambit in der Rückhand 3. f7—f5 die Vertheidigung fortsetzen, eine Spielart, die jedoch zu keinem günstigen Resultate für Schwarz führt.

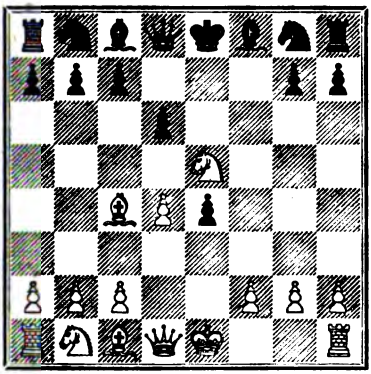
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	Lf1—c4	**f7—f5**
4.	d2—d4	. . . . . .

Es wäre für Weiss unvortheilhaft mit dem Läufer c4 den Springer g8 zu nehmen, indem grade durch diesen Abtausch das schwarze Spiel sich günstiger gestalten würde.

4.	. . . .	f5 n. e4
5.	Sf3 n. e5	. . . . . .

Ein durchaus correctes Opfer des Springers, das die Unrichtigkeit des letzten Zuges von Schwarz darlegt.

Schwarz.



Weiss.

5.	. . . .	d6 n. e5
6.	Dd1—h5†	Ke8—d7

Geht der König nach e7, so erfolgt das Matt in wenigen Zügen. Spielt Schwarz g7—g6, so gewinnt die Dame, indem sie auf e5 Schach giebt, den Thurm h8.

7.	Dh5—f5†	Kd7—c6
8.	Df5 n. e5	a7—a6
9.	d4—d5†	Kc6—b6
10.	Lc1—e3†	c7—c5

Spielt Schwarz Lf8—c5, so setzt Weiss in wenigen Zügen ihn matt. kommen zu Ende des Spiels auf diese Stellung zurück.

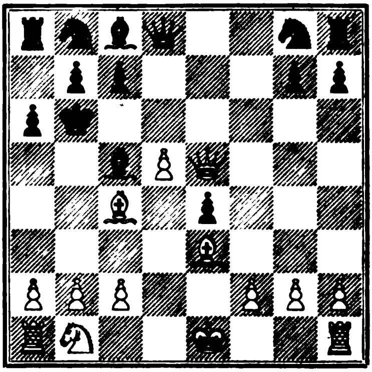
11.	d5 n. c6†	Kb6 n. c6
12.	Sb1—c3	Dd8—d6
13.	Lc4—b5†	a6 n. b5
14.	De5 n. b5†	Kc6—c7

15.	Le3—b6†	Dd6 n. b6
16.	Sc3—d5† und gewinnt.	

Noch schneller verliert Schwarz, wenn er im 10. Zuge mit Lf8—c5 das Schach deckt. Die Stellung ist dann folgende:

10.	. . . .	Lf8—c5

Schwarz.



Weiss.

11.	Le3 n. c5†	Kb6 n. c5
12.	b2—b4†	Kc5 n. c4

Auf Kc5—b6 folgt das Matt in zwei Zügen.

13.	De5 n. e4†	Kc4—b5
14.	a2—a4†	Kb5—b6
15.	De4—d4†	c7—c5
16.	Dd4 n. c5† und matt.	

11. Spiel.

Weniger nachtheilig als 4. f5 n. e4 ist e5 n. d4, aber auch in diesem Fall behauptet Weiss das bessere Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	Lf1—c4	f7—f5
4.	d2—d4	e5 n. d4

5.	Sf3—g5	Sg8—h6
6.	Sg5 n. h7	. . . .

Hier ist auch 0—0 ein starker Zug.

6.	. . . .	Th8 n. h7

Auf g7—g6 antwortet Weiss mit Vortheil Sh7 n. f8.

7.	Dd1—h5†	Ke8—d7
8.	Dh5—g6	Th7—h8
9.	Lc1 n. h6	Dd8—e7

Auf Th8 n. h6 folgt Dg6 n. f5† und in wenigen Zügen Matt.

10.	Lh6—g5	De7 n. e4†
11.	Ke1—d1 und gewinnt.	

Erläuternde Partien.

I.

	Blackburne. Weiss.	Deacon. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Dd1 n. d4	Lc8—d7
5.	Lc1—f4	. . . .

Es ist fraglich, ob an dieser Stelle der Läufer besser nach e3, oder nach f4 geführt wird.

5.	. . . .	Sb8—c6
6.	Dd4—d2	Lf8—e7
7.	Lf1—c4	Sg8—f6
8.	Sb1—c3	0—0
9.	0—0	. . . .

ist 0—0—0 stärker.

9.	. . . .	Sf6—g4
10.	Ta1—d1	. . . .

Schwarz beabsichtigte den Springer nach e5 zu führen, ein Plan, der durch den eben geschehenen Zug des Weissen vorläufig vereitelt wird.

10.	. . . .	Le7—f6
11.	Tf1—e1	Sg4—e5
12.	Lf4 n. e5	Lf6 n. e5
13.	h2—h3	Ld7—e6
14.	Lc4—d3	Sc6—e7
15.	Sf3 n. e5	d6 n. e5
16.	Te1—e3	Se7—g6
17.	Sc3—e2	c7—c6
18.	Te3—g3	Dd8—h4
19.	Kg1—h2	Ta8—d8
20.	Dd2—e3	b7—b6
21.	Td1—f1	. . . .

In der Absicht, bei günstiger Gelegenheit f2—f4 zu spielen.

21.	. . . .	Sg6—f4
22.	Se2—g1	h7—h6
23.	De3—e1	. . . .

Um die Dame nach c3 zu führen und die Bauern e5 und c6 gleichzeitig anzugreifen, wodurch einer von beiden verloren geht, oder Weiss mindestens ein gutes Spiel bekommt.

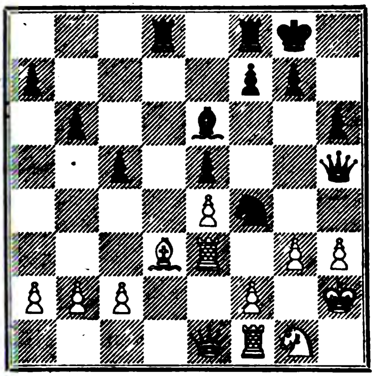
23.	. . . .	c6—c5
24.	Tg3—e3	. . . .

Wenn Weiss hier De1—c3 spielt, so folgt 24. Sf4—h5. 25. Tg3—e3 (**oder A.**) Td8—d4. 26. Sg1—f3. Dh4—f4† und Schwarz hat ein gutes Spiel. Er droht im nächsten Zuge mit dem Springer h5 nach g3 zu ziehen. **A.** 25. Tg3—f3 Td8—d4. 26. Sg1—e2 Le6—g4 und Schwarz hat das bessere Spiel.

24.	. . . .	Dh4—h5
25.	g2—g3	. . . .

Ein Fehler. Hier musste Weiss Ld3—e2 spielen, wodurch er ein gutes Spiel bekommen hätte.

Schwarz.



Weiss.

25.	Le6 n. h3
26. g3 n. f4	Lh3 n. f1†
27. Sg1—h3	e5 n. f4
28. Ld3—e2	Lf1 n. e2
29. Te3 n. e2	f4—f3
30. Te2—e3	Dh5—g4
31. De1—h1	Td8—d1
32. Dh1 n. f3	Dg4 n. f3
33. Te3 n. f3	Tf8—e8
34. Tf3—d3	Td1 n. d3
35. c2 n. d3	c5—c4

Schwarz hat die Qualität und einen Bauer mehr bei guter Stellung, und muss daher das Spiel gewinnen.

36. d3 n. c4	Te8 n. e4
37. b2—b3	Te4—e2
38. a2—a3	Te2—a2
39. Sh3—f4	Ta2 n. a3
40. b3—b4	Ta3—c3
41. Sf4—d5	Tc3 n. c4
42. Kh2—g3	Kg8—f8
43. Kg3—f3	Tc4—d4
44. Sd5—f4	Td4 n. b4 und gewinnt.

II.

	Green. Weiss.	Mac Donnell. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Sf3 n. d4	Sg8—f6

Hier führt d6—d5 zu einer schnelleren Ausgleichung des Spiels.

5.	Sb1—c3	Lf8—e7
6.	f2—f4	0—0
7.	Lf1—e2	Sb8—d7
8.	0—0	b7—b6
9.	h2—h3	. . . .

Hier hätte Weiss besser Sd4—c6 und dann Le2—f3 gespielt.

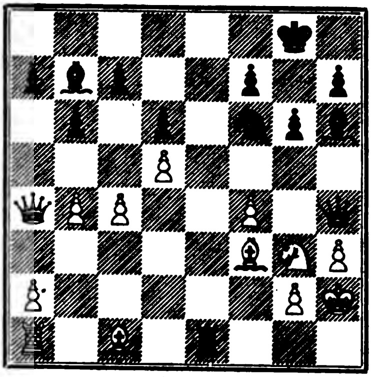
9.	. . . .	Lc8—b7
10.	Le2—f3	Tf8—e8
11.	Sd4—f5	Le7—f8
12.	Tf1—e1	g7—g6
13.	Sf5—g3	Sd7—c5
14.	Sc3—d5	Lf8—g7
15.	c2—c3	Sf6 n. d5
16.	e4 n. d5	Dd8—h4
17.	Kg1—h2	Lg7—h6
18.	Te1 n. e8†	Ta8 n. e8
19.	b2—b4	Sc5—d7
20.	Dd1—a4	. . . .

Weiss greift mit diesem Zuge sowohl den Springer d7, als auch den Bauer a7 an. Allein der folgende Zug des Schwarzen zeigt, dass der Bauer a7 nicht genommen werden kann. Die Dame hat sich daher unnütz auf einen von entscheidenden Punkten entfernten Platz begeben.

20.	. . . .	Sd7—f6
21.	c3—c4	Te8—e1

Der entscheidende Zug. Schwarz droht nun den Läufer c1 und dann mit dem Läufer h6 den Bauer f4 zu nehmen.

Schwarz.



Weiss.

22. Da4 n. a7 . . . .

Besser wäre hier wohl Sg3—e2.

22. . . . . Te1 n. c1
23. Sg3—e2 Lb6 n. f4†

Auf Tc1 n. a1 spielt Weiss g2—g3 und Schwarz muss, um seine Dame zu retten, eine Figur geben.

24. g2—g3 Lf4 n. g3†
25. Se2 n. g3 Tc1—c2†
26. Lf3—g2 Lb7—c8
27. Sg3—f5 Sf6—g4† und gewinnt.

III.

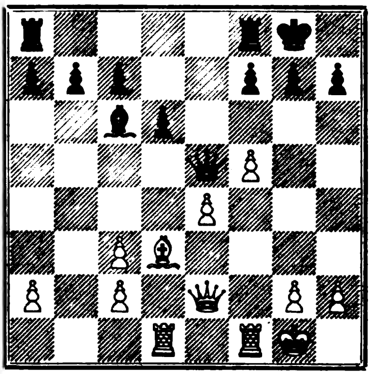
Robey. Weiss.		Mac Donnell. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Dd1 n. d4	Lc8—d7
5.	Lc1—e3	Sg8—f6
6.	Sb1—c3	Lf8—e7
7.	Lf1—e2	0—0
8.	0—0	Sb8—c6
9.	Dd4—d2	Sc6—e5
10.	Sf3—e1	. . . .

den Läuferbauer ungehindert vorrücken zu können.

10. . . . . Ld7—c6
11. f2—f4 Se5—g6
12. Le2—d3 Sf6—g4
13. Se1—f3 Sg4 n. e3
14. Dd2 n. e3 Le7—f6
15. Ta1—d1 Lf6 n. c3
16. b2 n. c3 Dd8—e7
17. f4—f5 Sg6—e5
18. Sf3 n. e5 De7 n. e5
19. De3—e2 . . . .

Hier wäre f5—f6 ein bei weitem stärkerer Zug gewesen. Wie es scheint, will Weiss mit dem Zuge, der hier geschieht, den Abtausch der Dame, den Schwarz mit De5—c5 erzwingen könnte, vermeiden:

Schwarz.



Weiss.

19. . . . . f7—f6
20. c3—c4 . . . .

Ld3—c4† wäre hier stärker gewesen.

20. . . . . Tf8—e8
21. Td1—e1 Te8—e7
22. De2—g4 Ta8—e8
23. Tf1—f3 . . . .

Durch diesen Zug verliert Weiss einen Bauer, der mit Tf1—f4 gehalten werden konnte.

23. . . . . d6—d5
24. c4 n. d5 Lc6 n. d5

25.	Tf3—g3	Ld5 n. a2

Schwarz hat jetzt ein vorzügliches Spiel und muss durch das Uebergewicht der Bauern gewinnen.

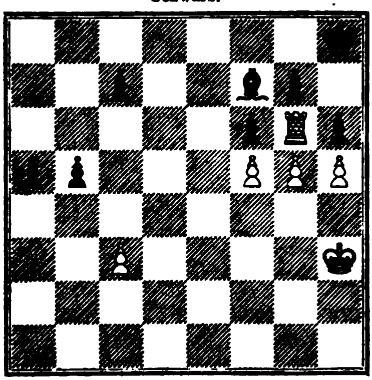
26.	h2—h4	La2—d5
27.	Te1—e2	Ld5—c6
28.	h4—h5	h7—h6
29.	Kg1—h2	b7—b5
30.	Kh2—h3	a7—a5
31.	Te2—e3	Kg8—h8
32.	Dg4—e2	Lc6—d7
33.	De2—f1	. . . . . .

Um Ld7 n. f5 zu verhindern.

33.	. . . .	De5—c5
34.	Te3—f3	Te7—e5
35.	Tg3—g6	Te5 n. e4
36.	Ld3 n. e4	Te8 n. e4
37.	c2—c3	Te4—e5
38.	g2—g4	Te5—e3
39.	Df1—f2	Te3 n. f3†
40.	Df2 n. f3	Ld7—c6
41.	Df3—d3	Dc5—d5
42.	Dd3 n. d5	Lc6 n. d5
43.	g4—g5	Ld5—f7

In dieser Stellung ist der Thurm eingesperrt und kann mit Sicherheit gegen den Läufer eingetauscht werden. Schwarz gewinnt dann durch den Bauer a5.

Schwarz.



Weiss.

44.	g5 n. f6	Lf7 n. g6
45.	f6 n. g7†	Kh8 n. g7
46.	h5 n. g6	a5—a4 und gewinnt.

IV.

	Morphy. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	d2—d4	Lc8—g4
4.	d4 n. e5	Lg4 n. f3
5.	Dd1 n. f3	d6 n. e5
6.	Lf1—c4	Sg8—f6
7.	Df3—b3	Lf8—d6

Wohl der beste Zug, nachdem Schwarz dem Weissen Gelegenheit zu dem Zuge Df3—b3 gegeben hat.

8.	Lc4 n. f7†	Ke8—f8
9.	Lc1—g5	Sb8—d7
10.	Lf7—h5	g7—g6
11.	Lg5—h6†	Kf8—e7
12.	Lh5—f3	Sd7—c5
13.	Db3—c4	b7—b5
14.	Dc4—e2	. . . . . .

Auf Dc4 n. b5 gewinnt Schwarz mit Ta8—b8 den Bauer zurück und bekommt ein günstiges Spiel.

14.	. . . .	Sc5—e6
15.	Lh6—e3	. . . .

Es drohte der Läufer auf h6 durch g6—g5 abgeschnitten zu werden.

15.	. . . .	a7—a6
16.	Sb1—d2	Ke7—f7
17.	0—0—0	Dd8—e7
18.	g2—g3	. . . . . .

Weiss will dem Läufer f3 ein Feld zum Rückzuge verschaffen, um später f2—f4 spielen zu können.

18.	. . . .	Th8—b8
19.	Lf3—g2	a6—a5

20.	Th1—f1	. . . .

Es werden jetzt von beiden Seiten starke Bauern-Angriffe gegen die Flügel, auf denen die Könige stehen, vorbereitet.

20.	. . . .	a5—a4
21.	f2—f4	a4—a3
22.	b2—b3	Kf7—g7
23.	f4—f5	Se6—f8
24.	g3—g4	De7—e8

Schwarz beabsichtigt die Dame über c6 nach c3 zu spielen.

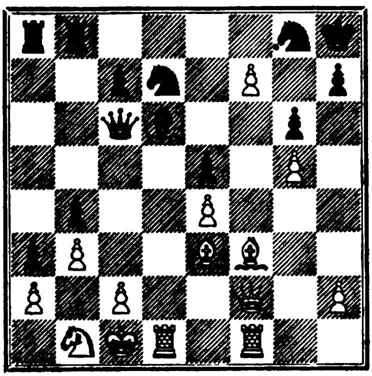
25.	Lg2—f3	. . . .

Damit, wenn später g4—g5 folgt, der Springer f6 nicht nach h5 gehen kann, ohne von dem Läufer geschlagen zu werden.

25.	. . . .	De8—c6
26.	Sd2—b1	b5—b4
27.	De2—f2	Sf8—d7
28.	g4—g5	Sf6—g8
29.	f5—f6†	Kg7—h8
30.	f6—f7	. . . .

Wenn Schwarz hier Sg8 — e7 spielt, so antwortet Weiss Lf3 — g4 und gewinnt. Denn es droht dann der Springer d7 genommen zu werden, worauf die Dame auf f6† und Matt giebt.

Schwarz.



Weiss.

30.	. . . .	Sd7—c5
31.	f7 n. g8 D†	Kh8 n. g8

32.	Le3 n. c5	Ld6 n. c5
33.	Df2—e2	Dc6—e6

Schwarz hat jetzt eine Figur weniger und muss daher das Spiel verlieren.

34.	Sb1—d2	Kg8—h8
35.	Lf3—g4	De6—e7
36.	Sd2—f3	Tb8—d8
37.	h2—h4	Td8—d6
38.	Td1 n. d6	c7 n. d6
39.	De2—c4	Ta8—f8
40.	Dc4—e6	Lc5—e3†
41.	Kc1—d1	De7—c7
42.	Sf3—d2	Le3—f4
43.	Sd2—c4	Dc7—c5
44.	De6—d5	Dc5 n. d5†
45.	e4 n. d5	Tf8—d8
46.	Tf1—f3	Kh8—g7
47.	c2—c3	Td8—b8
48.	c3 n. b4	Tb8 n. b4
49.	Kd1—c2	Kg7—f8
50.	Kc2—c3	Tb4—b5
51.	Lg4—e6	Tb5—c5
52.	b3—b4	Tc5—c7
53.	b4—b5	Kf8—e7
54.	b5—b6	Tc7—b7
55.	Le6—c8	Tb7—b8
56.	b6—b7	Ke7—d8
57.	Sc4 n. d6	Kd8—e7
58.	Sd6—b5	h7—h6
59.	d5—d6† und gewinnt.	

V.

	Staunton & Owen.	**Paul Morphy & Barnes.**
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6

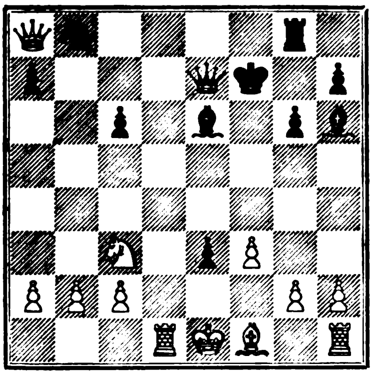
3.	d2—d4	f7—f5
4.	d4 n. e5	f5 n. e4
5.	Sf3—g5	d6—d5
6.	e5—e6	Sg8—h6
7.	Sb1—c3	c7—c6
8.	Sg5 n. e4	d5 n. e4
9.	Dd1—h5†	g7—g6
10.	Dh5—e5	Th8—g8
11.	Lc1 n. h6	Lf8 n. h6
12.	Ta1—d1	Dd8—g5
13.	De5—c7	Lc8 n. e6
14.	Dc7 n. b7	e4—e3
15.	f2—f3	Dg5—e7

Indem die Dame nach e7 zurückkehrt, schneidet sie der weissen Dame den Rückzug ab, im Falle diese, wie hier geschieht, den Thurm a8 nimmt. Derartige Einsperrungen der Dame kommen häufig vor, und die ganze Combination verdient daher genau beachtet zu werden.

16.	Db7 n. a8	Ke8—f7

Jetzt kann die weisse Dame keinen Zug mehr machen.

Schwarz.



Weiss.

17.	Sc3—e4	Lh6—f4
18.	Lf1—e2	Kf7—g7
19.	0—0	De7—c7
20.	Se4—c5	Lf4 n. h2†
21.	Kg1—h1	Le6—c8

22.	Td1—d4	. . . .

Weiss bringt diesen Thurm in's Spiel, um die Dame zu befreien; man wird jedoch gleich sehen, dass dies nicht mehr ausführbar ist, ohne anderweitige Nachtheile, die den Verlust des Spiels herbeiführen.

22.	. . . .	Lh2—g3
23.	Td4—e4	Kg7—h8

Um die Dame über g7 nach h6 zu führen.

24.	Tf1—d1	Dc7—g7
25.	Te4—h4	. . . .

Weiss hat zur Deckung des Matt's keinen andern Zug.

25.	. . . .	Lg3 n. h4
26.	Da8 n. b8	Lc8—a6
27.	Db8—h2	La6 n. e2
28.	Td1—d7	Dg7—h6
29.	Sc5—e4	Le2—c4
30.	Se4—f6	e3—e2
31.	Td7—e7	Dh6—c1†
32.	Dh2—g1	Dc1 n. g1†
33.	Kh1 n. g1	e2—e1 D †
34.	Te7 n. e1	Lh4 n. e1 und gewinnt.

VI.

	Bird. Weiss.	Paul Morphy. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	d2—d4	f7—f5
4.	Sb1—c3	. . . .

Besser ist hier Lf1—c4 oder d4 n. e5

4.	. . . .	f5 n. e4
5.	Sc3 n. e4	. . . .

Hier konnte mit Vortheil Sf3 n. e5 geschehen.

5.	. . . .	d6—d5
6.	Se4—g3	e5—e4
7.	Sf3—e5	Sg8—f6

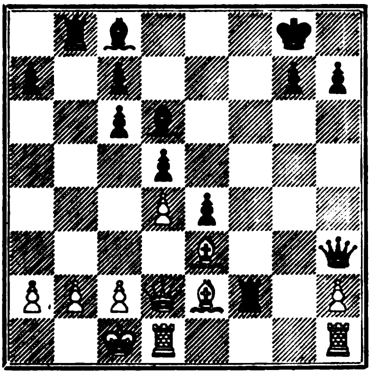
8.	Lc1—g5	Lf8—d6
9.	Sg3—h5	0—0
10.	Dd1—d2	. . . . . .

Hier würde Lg5 n. f6 und auf g7 n. f6 Se5—g4 stärker sein.

10.	. . . .	Dd8—e8
11.	g2—g4	Sf6 n. g4
12.	Se5 n. g4	De8 n. h5
13.	Sg4—e5	Sb8—c6
14.	Lf1—e2	Dh5—h3
15.	Se5 n. c6	b7 n. c6
16.	Lg5—e3	Ta8—b8
17.	0—0—0	Tf8 n. f2

Dieser glänzende Zug entscheidet zu Gunsten des schwarzen Spiels.

Schwarz.



Weiss.

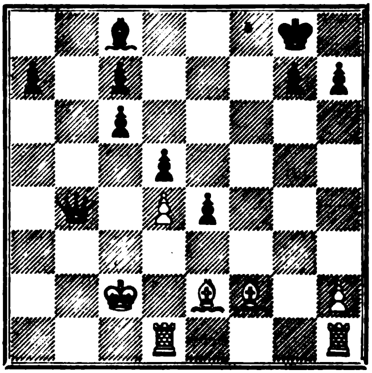
18.	Le3 n. f2	Dh3—a3
19.	c2—c3	. . . . . .

Auf b2 n. a3 giebt der Läufer Matt.

19.	. . . .	Da3 n. a2
20.	b2—b4	Da2—a1†
21.	Kc1—c2	Da1—a4†
22.	Kc2—b2	Ld6 n. b4
23.	c3 n. b4	Tb8 n. b4†
24.	Dd2 n. b4	Da4 n. b4†
25.	Kb2—c2	. . . . . .

Besser wäre Kb2—a2 worauf Schwarz wohl nur durch ein ewiges Schach das Spiel unentschieden machen könnte, während er nach Kb2—c2 den Gewinn erzwingt.

Schwarz.



Weiss.

25.	. . . .	e4—e3

Um den Läufer c8 ins Spiel zu bringen.

26.	Lf2 n. e3	Lc8—f5†
27.	Td1—d3	. . . . . .

Deckte der Läufer, so ginge er durch Db4—c4† verloren.

27.	. . . .	Db4—c4†
28.	Kc2—d2	Dc4—a2†
29.	Kd2—d1	Da2—b1† und gewinnt.

VII.

	Barnes.	P. Morphy.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	d2—d4	f7—f5
4.	d4 n. e5	f5 n. e4
5.	Sf3—g5	d6—d5
6.	e5—e6	Lf8—c5

Der richtige Zug ist hier Sg8—h6.

7. Sg5—f7 . . . .

Der richtige Zug ist hier Sg5 n. e4.

7. . . . . Dd8—f6
8. Lc1—e3 d5—d4
9. Le3—g5 Df6—f5
10. Sf7 n. h8 Df5 n. g5
11. Lf1—c4 Sb8—c6
12. Sh8—f7 . . . .

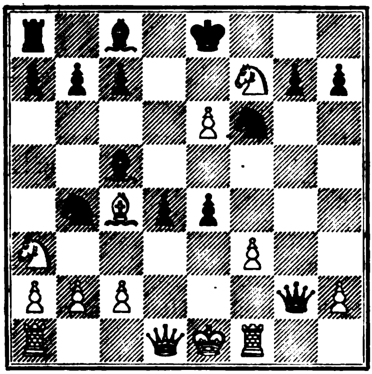
Hier war 0—0 ein stärkerer Zug.

12. . . . . Dg5 n. g2
13. Th1—f1 Sg8—f6
14. f2—f3 . . . .

Ein starker Fehler, den Schwarz auf glänzende Art benutzt. Es giebt jedoch ohnehin für Weiss keine genügende Vertheidigung mehr.

14. . . . . Sc6—b4
15. Sb1—a3 . . . .

Schwarz.



Weiss.

15. . . . . Lc8 n. e6

ermit beginnt eine geistreiche Combination, mit der Schwarz in n Zügen das Spiel gewinnt.

16. Lc4 n. e6 Sb4—d3†

17.	Dd1 n. d3	. . . .

Auf c2 n. d3 folgt das Matt in zwei Zügen.

17.	. . . .	e4 n. d3
18.	0—0—0	Lc5 n. a3
19.	Le6—b3	. . . .

Es drohte die Dame auf c2† und matt zu geben.

19.	. . . .	d3—d2†
20.	Kc1—b1	La3—c5
21.	Sf7—e5	Ke8—f8
22.	Se5—d3	Ta8—e8
23.	Sd3 n. c5	Dg2 n. f1

Weiss giebt die Partie auf.

VIII.

	Hirschfeld.	S. . . . . .
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	Lf1—c4	Lf8—e7
4.	h2—h3	Sg8—f6
5.	d2—d3	0—0
6.	0—0	c7—c6
7.	c2—c3	d6—d5
8.	e4 n. d5	c6 n. d5
9.	Lc4—b3	Sb8—c6
10.	Lc1—e3	Le7—d6

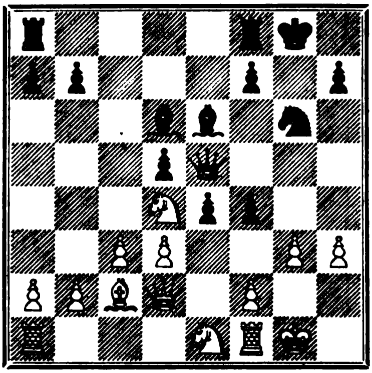
Schwarz ist es gelungen den d Bauer vorzurücken und den Königsläufer zu befreien.

11.	Sf3—e1	Sc6—e7
12.	Le3—g5	Lc8—e6
13.	Lg5 n. f6	g7 n. f6
14.	Sb1—d2	f6—f5
15.	Sd2—f3	Se7—g6
16.	Dd1—d2	Dd8—f6
17.	Lb3—c2	e5—e4

18.	Sf3—d4	Df6—e5
19.	g2—g3	f5—f4

In dieser Stellung ist das schwarze Spiel bereits sehr günstig entwickelt, und es dürfte für Weiss schwer eine genügende Vertheidigung zu finden sein.

Schwarz.



Weiss.

20.	Sd4 n. e6	f7 n. e6
21.	d3—d4	De5—h5
22.	h3—h4	f4 n. g3
23.	Dd2—g5	Dh5—e2 und gewinnt.

IX.

	Hirschfeld.	**S. . . . . .**
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	d2—d4	f7—f5
4.	d4 n. e5	f5 n. e4
5.	Sf3—g5	d6—d5
6.	e5—e6	Sg8—h6
7.	f2—f3	e4—e3

ser geistreiche Zug, offenbar eine Bereicherung der Theorie dieser
S wurde von Herrn Suhle zuerst angegeben und analysirt, und da-

mit gleichzeitig die von Herrn Heydebrandt erfundene Fortsetzung des Angriffs f2—f3, die man sonst für günstig hielt, widerlegt.

8.	Lc1 n. e3	Lf8—e7
9.	f3—f4	Le7 n. g5
10.	f4 n. g5	Sb6—f5
11.	Le3—c5	Lc8 n. e6
12.	Dd1—e2	Dd8—d7

Vielleicht verdient die Spielart Ke8—f7 hier Berücksichtigung.

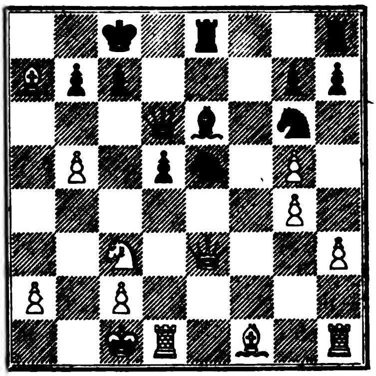
13.	g2—g4	Sf5—e7
14.	Sb1—c3	Sb8—c6
15.	h2—h3	0—0—0
16.	b2—b4	Se7—g6
17.	b4—b5	Sc6—e5
18.	Lc5 n. a7	. . . . . .

Ein Fehlzug, der den Verlust des ohnehin schlecht situirten Spiels entscheidet.

18.	. . . .	Td8—e8
19.	0—0—0	Dd7—d6
20.	De2—e3	. . . .

Auf La7—d4 folgt Dd6—a3† und dann Se5—c4.

Schwarz.



Weiss.

20.	. . . .	b7—b6
21.	Sc3—e4	Dd6—e7
22.	La7 n. b6	. . . .

Weiss hat keinen besseren Zug. Es drohte demnächst Kc8—b7 zu geschehen.

22.	. . . .	c7 n. b6
23.	De3 n. b6	De7—a3†
24.	Kc1—b1	d5 n. e4
25.	c2—c4	Te8—e7
26.	Td1—d6	Te7—b7 und gewinnt.

X.

	Paul Morphy. Weiss.	Barnes. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—e7
5.	c2—c3	d4—d3

Schwarz giebt diesen Bauer, um die Entwicklung des Springers b1 zu verhindern.

6.	Dd1—b3	Lc8—e6
7.	Lc4 n. e6	f7 n. e6
8.	Db3 n. b7	Sb8—d7
9.	Db7—b5	Sg8—f6
10.	Sf3—g5	Ta8—b8
11.	Db5—a4	0—0

Der Bauer kann nicht gehalten werden.

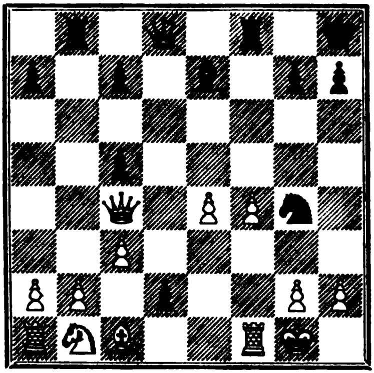
12.	Sg5 n. e6	Sd7—c5
13.	Se6 n. c5	d6 n. c5
14.	Da4—c4†	Kg8—h8
15.	0—0	Sf6—g4

…warz beabsichtigt den Springer nach e5 zu spielen, um den Bauer …ecken und ihm eine günstige Stellung zu verschaffen.

16.	f2—f4	d3—d2

… geistreiche, doch nicht ganz richtige Combination, wie man bald

Schwarz.



Weiss.

17.	Lc1 n. d2	Tb8 n. b2
18.	h2—h3	. . . . . .

Durch diesen Zug wird der Plan des Schwarzen vereitelt, und der beabsichtigte Angriff zu seinem Nachtheil zurückgeschlagen.

18.	. . . .	Tb2 n. d2
19.	Sb1 n. d2	Sg4—e3
20.	Dc4—e2	Se3 n. f1
21.	Ta1 n. f1	. . . . . .

Weiss hat jetzt ein vorzüglich entwickeltes Spiel und einen Bauer mehr.

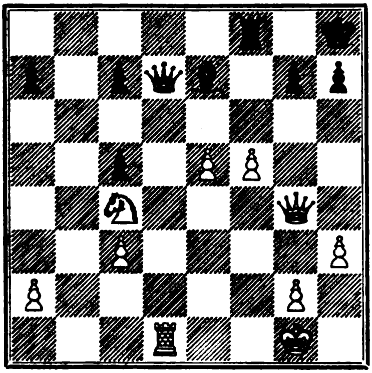
21.	. . . .	Dd8—d7
22.	Sd2—c4	Dd7—b5
23.	e4—e5	Le7—h4
24.	f4—f5	Lh4—e7

Es droht De2—g4.

25.	De2—g4	Db5—d7
26.	Tf1—d1	. . . . . .

Weiss lässt den Bauer f5 einstehen, der, wie man gleich sehen wird, nicht genommen werden kann.

Schwarz.



Weiss.

26.	. . . .	Dd7 n. f5
27.	Dg4 n. f5	Tf8 n. f5
28.	Td1—d7	Le7—f8
29.	e5—e6 und gewinnt.	

XI.

	Sz n. Weiss.	Hampe. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Sb8—c6
5.	Sf3 n. d4	Sc6 n. d4
6.	Dd1 n. d4	Lc8—e6
7.	Sb1—c3	Le6 n. c4
8.	Dd4 n. c4	Dd8—d7
9.	Lc1—e3	Sg8—f6
10.	0—0—0	Dd7—c6

Schwarz wünscht die Dame zu tauschen, um die drohenden Angriffe d[es W]eissen abzuschwächen.

11.	Dc4 n. c6	b7 n. c6
12.	Le3—d4	Sf6—g4
13.	f2—f3	Sg4—e5
14.	Ld4 n. e5	d6 n. e5

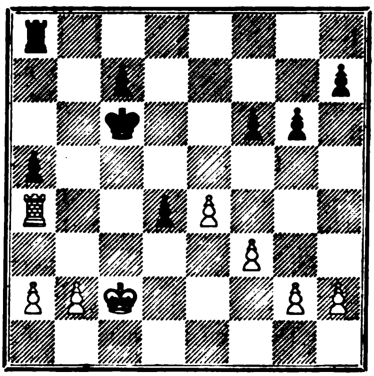
15.	Td1—d3	Lf8—d6
16.	Sc3—d1	. . . .

Weiss sucht seinen Springer auf günstige Angriffsfelder zu bringen.

16.	. . . .	0—0
17.	Sd1—e3	f7—f6
18.	Se3—f5	Ld6—c5
19.	Td3—d7	Tf8—f7
20.	Td7 n. f7	Kg8 n. f7
21.	Th1—d1	g7—g6
22.	Sf5—g3	Lc5—e3†
23.	Kc1—b1	Kf7—e6
24.	Td1—d3	Le3—d4
25.	Sg3—e2	c6—c5
26.	Td3—a3	a7—a5
27.	Se2 n. d4†	c5 n. d4
28.	c2—c3	Ke6—d6
29.	Kb1—c2	Kd6—c6
30.	c3 n. d4.	e5 n. d4
31.	Ta3—a4	. . . .

Mit diesem Zuge eröffnet Weiss eine treffliche Angriffscombination, in Folge deren er das Spiel gewinnt.

Schwarz.



Weiss.

31.	. . . . .	Kc6—c5
32.	b2—b4†	Kc5—b5
33.	Ta4 n. a5†	Ta8 n. a5

34.	b4 n. a5	Kb5 n. a5
35.	f3—f4	Ka5—b5
36.	Kc2—d3	c7—c5
37.	e4—e5	. . . .

Mit diesem Zuge schafft sich Weiss einen zweiten Freibauer, einer von beiden ist nicht mehr aufzuhalten. In dieser Voraussicht tauschte Weiss die Thürme.

37.	. . . .	f6 n. e5
38.	f4 n. e5	Kb5—c6
39.	a2—a4	Kc6—d5
40.	a4—a5 und gewinnt.	

XII.

	Szén. Weiss.	Hampe. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Sf3 n. d4	d6—d5
5.	e4—e5	Lf8—c5
6.	Lc1—e3	Sg8—e7
7.	e5—e6	. . . .

Ein nicht ganz richtiger Zug. Der Abtausch des Königsbauers gegen den feindlichen Königsläuferbauer ist nicht zu empfehlen. Weiss würde jetzt besser einen Entwicklungszug gemacht haben.

7.	. . . .	f7 n. e6
8.	Sd4 n. e6	Lc5—b4†
9.	c2—c3	Lc8 n. e6

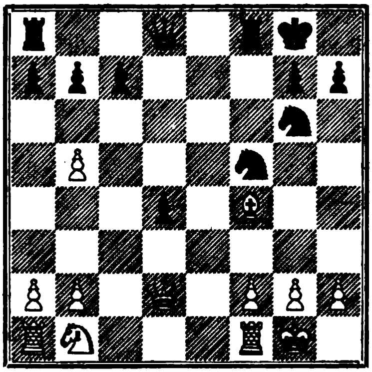
Schwarz konnte hier einen Bauer gewinnen, wenn er mit dem Läufer e3 nahm. Er that es jedoch nicht, weil Weiss hierdurch ein Tempo zur günstigen Entwicklung seines Springers gewonnen hätte.

10.	c3 n. b4	0—0
11.	Lf1—d3	Le6—f5
12.	0—0	Sb8—c6
13.	b4—b5	Sc6—e5
14.	Ld3 n. f5	Se7 n. f5
15.	Le3—f4	Se5—g6

16. Dd1—d2 d5—d4

Schwarz droht Sg6 u. f4 zu spielen und dann mit Sf5—e3 die Qualität zu gewinnen.

Schwarz.

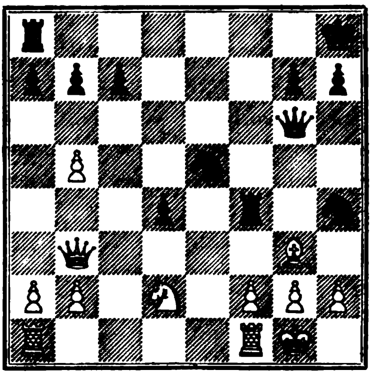


Weiss.

17. Lf4—g5 Dd8—d6
18. Dd2—d3 Sg6—e5
19. Dd3—b3† Kg8—h8
20. Sb1—d2 Dd6—g6
21. Lg5—f4 Sf5—h4
22. Lf4—g3 Tf8—f4

Eine kühne Fortsetzung des Angriffs, die einen bessern Erfolg verdiente.

Schwarz.



Weiss.

23.	Tf1—e1	Ta8—e8
24.	Kg1—h1	Tf4 n. f2
25.	Sd2—c4	Te8—f8
26.	Sc4 n. e5	Dg6—e4

Wenn der Thurm die Dame nimmt, sagt Schwarz in zwei Zügen matt.

27.	Se5—f3	De4—g4
28.	Sf3 n. d4	Dg4—e2

Ein letzter unglücklicher Versuch. Das Spiel ist nicht mehr zu halten für Schwarz.

29. Lg3 n. f2 und gewinnt.

Das Spiel des Petroff.

Nach 1. e2—e4 e7—e5, 2. Sg1—f3 wird von den meisten neueren Autoren der Damenspringer-Zug Sb8—c6 für die beste Vertheidigung des Königsbauern erklärt. Man entwickelt nämlich hierbei eine Figur, die leicht im weiteren Verlaufe des Spiels zur Eröffnung eines Gegenangriffs benutzt werden kann. Die bisher untersuchten Vertheidigungen erwiesen sich als ungenügend, mit Ausnahme der Spielart d7—d6, die die Entwickelung des Königsläufers zwar zurückhält, jedoch jedenfalls dem Angriffe eine Schranke setzt, und daher ohne Nachtheil gespielt werden kann. Wenden wir uns nun zu einer anderen Vertheidigung, die eigentlich in einem Gegenangriff besteht, wenn auch nicht ganz correct, so doch ungefähr an Stärke der Vertheidigung d7—d6 gleich kommt, und wegen vieler geistreicher Wendungen, an denen sie reich ist, zu den bedeutenderen Vertheidigungen gezählt zu werden verdient. Es ist der Zug **Sg8—f6**, den wir meinen. Er greift den feindlichen Königsbauer ebenfalls an und sucht durch dies Gegenspiel eine Ausgleichung der Stellung herbeizuführen.

---

1. Spiel.

Weiss.		Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sg8—f6

Das Spiel wird nach dem russischen Schachautor Petroff, der sich mit der Untersuchnng desselben besonders beschäftigt hat, benannt.

3.	Sf3 n. e5	. . . . . .

Dies ist die einfachste und beste Fortsetzung des weissen Spiels.

3.	. . . .	d7—d6
4.	Se5—f3	Sf6 n. e4
5.	d2—d4	. . . . . .

Am Besten. Spielt Weiss hier Dd1—e2, so antwortet Schwarz Dd8—e7 und es kommt nach d2—d3 Se4—f6 zu gleichem Spiel. Wenn Weiss im 5. Zuge d2—d3 spielt, so kann sich das Spiel, wie folgt, gestalten:

5.	d2—d3	Se4—f6
6.	d3—d4	d6—d5
7.	Lf1—d3	Lf8—d6
8.	0—0	0—0 und die Spiele stehen etwa gleich.

5.	. . . .	d6—d5
6.	Lf1—d3	Se4—f6

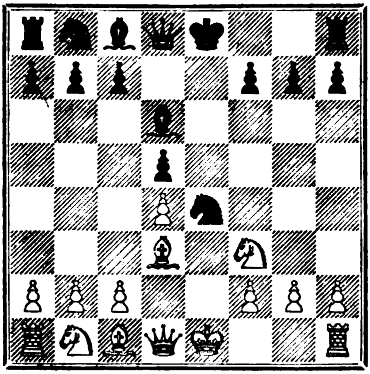
Schwarz kann hier auch ohne Nachtheil Se4—d6, oder Sb8—c6 spielen. Den Zug Lf8—d6 wollen wir im nächsten Spiel erörtern.

7.	0—0	Lf8—e7
8.	c2—c4	d5 n. c4
9.	Ld3 n. c4	0—0
10.	Sb1—c3	c7—c6
11.	Dd1—b3	Sb8—d7
12.	Lc1—e3	Sd7—b6 und die Spiele sind ungefähr gleich.

2. Spiel.

Wenn Schwarz im 6. Zuge Lf8—d6 spielt, so hat Weiss Gelegenheit das Spiel auf folgende Art fortzusetzen:

Schwarz.



Weiss.

7.	0—0	0—0
8.	c2—c4	Lc8—e6
9.	Dd1—c2	. . . .

Der beste Zug an dieser Stelle. Schwarz würde nun wohl am Besten sich mit Se4—f6 vertheidigt haben. Wir wählen jedoch die folgende Fortsetzung, die der Pariser Schachclub in einer Correspondenz-Partie gegen Pesth spielte, um zu zeigen, wie vorsichtig Schwarz in dem Petroff'schen Spiel verfahren muss, wenn Weiss nicht entscheidende Vortheile erringen soll.

9.	. . . . .	f7—f5
10.	Dc2—b3	. . . .

Es sind nun die Puncte b7 und d5 angegriffen, die beide nicht gedeckt werden können.

10.	. . . . .	d5 n. c4
11.	Db3 n. b7	c7—c6

Auf c4 n. d3 nimmt Weiss den Thurm a8 mit Vortheil.

12.	Ld3 n. e4	f5 n. e4
13.	Sf3—g5	Le6—f5
14.	Sb1—c3	Dd8—d7

warz könnte jetzt die Dame mit Lf5—c8 erobern, würde jedoch da einen Thurm und zwei Figuren geben müssen.

15.	Db7 n. d7	. . . .

Wenn Weiss statt dessen den Thurm nahm, so verlor er die Dame mit Sb8—a6.

15.	. . . . .	Sb8 n. d7
16.	Sg5 n. e4	Ld6—c7
17.	Tf1—e1 und Weiss hat das bessere Spiel.	

3. Spiel.

Eine für Schwarz ungünstige Spielart ist 3. Sf6 n. e4 statt des eben erörterten d7—d6. Weiss setzt dann seinen Angriff, wie folgt, fort:

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sg8—f6
3.	Sf3 n. e5	Sf6 n. e4
4.	Dd1—e2	Dd8—e7

Am Besten, denn Schwarz kann den Springer nicht zurückziehen, ohne die Dame zu verlieren. Mit dem Zuge Dd8—e7 lässt Schwarz zwar seinen Springer e4 ungedeckt, allein Weiss verliert ebenfalls den Springer e5, sobald dieser durch einen Bauer angegriffen wird, indem er sich nicht entfernen kann, ohne die Dame en prise zu lassen.

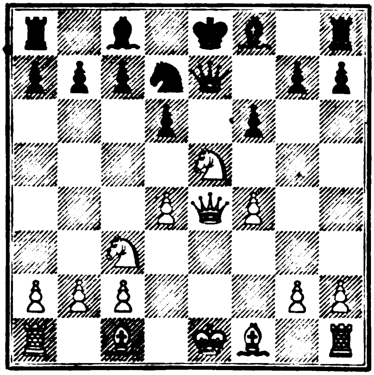
5.	De2 n. e4	d7—d6
6.	d2—d4	. . . . . .

Das Streben des Weissen besteht jetzt darin, einen Bauer zu gewinnen, indem er den Springer durch Bauern zu decken sucht.

6.	. . . .	f7—f6
7.	f2—f4	Sb8—d7
8.	Sb1—c3	. . . . . .

Dies ist der zu Gunsten des weissen Spiels entscheidende Zug. Denn jetzt ist die Dame e4 gedeckt, so dass der Springer e5 sich entfernen kann, und Schwarz daher sofort ihn zu nehmen genöthigt ist. Ferner droht der Springer c3 nach d5 zu gehen und hierdurch einen gefährlichen Angriff zu eröffnen.

Schwarz.



Weiss.

8.	. . . .	d6 n. e5

Besser ist f6 n. e5, ein Zug, mit dem wir uns im nächsten Spiel beschäftigen wollen.

9.	Sc3—d5	De7—d6
10.	d4 n. e5.	f6 n. e5
11.	f4 n. e5.	Dd6—c6

Schwarz hat keinen andern Zug, um den Bauer c7 gedeckt zu halten, denn wird der Bauer e5 mit der Dame genommen, so tauscht Weiss die Damen und spielt dann Sd5 n. c7†. Nimmt aber der Springer den Bauer e5, so spielt Weiss Lc1—f4 und gewinnt diese Figur.

12. Lf1—b5 und gewinnt.

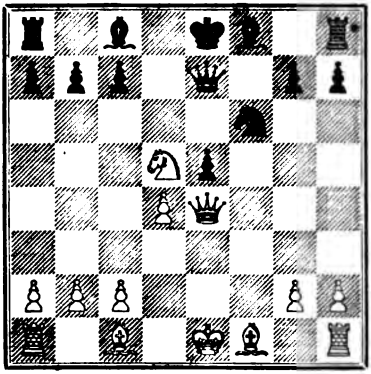
4. Spiel.

Wenn Schwarz den Springer mit dem Bauer f6 nimmt, so gelingt es ihm, sich länger zu vertheidigen. Er wird jedoch auch in diesem Falle schliesslich das Spiel verlieren müssen.

	Weiss.	Schwarz.
8.	. . . .	f6 n. e5
9.	f4 n. e5	d6 n. e5
10.	Sc3—d5	Sd7—f6

Dies ist die stärkste Vertheidigung, die sich für das schwarze Spiel ..tet, denn wenn Weiss jetzt die schwarze Dame nimmt, so nimmt Schwarz .. weisse Dame und bekommt ein sehr gutes Spiel.

Schwarz.



Weiss.

11. Lf1—b5† c7—c6

Schwarz kann hier auch Ke8—d8 spielen. (S. das folgende Spiel.) Wenn er Lc8—d7 spielt, so behält Weiss auf folgende Art die Oberhand:

11. . . . . Lc8—d7
12. Sd5 n. f6† g7 n. f6

Am Besten.

13. De4 n. b7 Ta8—d8
14. 0—0 e5 n. d4
15. Lc1—g5 und hat das bessere Spiel.

12. Sd5 n. f6† g7 n. f6

Nimmt Schwarz mit der Dame, so gewinnt Weiss den Bauer e5.

13. Lb5 n. c6† Ke8—d8

Um nicht den Thurm a8 zu verlieren.

14. Lc1—d2 a7—a5

Es droht Ld2—a5†. Auf b6 n. c6 spielt Weiss:

15. De4 n. c6 e5 n. d4†
16. Ke1—f2 Ta8—b8
17. Ld2—a5† Tb8—b6
18. Th1—e1 De7—f7
19. Ta1—d1 und Weiss muss gewinnen.

15. 0—0—0 b7 n. c6
16. De4 n. c6 Ta8—a6

17.	Ld2 n. a5†	Ta6 n. a5
18.	d4 n. e5† und muss gewinnen.	

5. Spiel.

Im 11. Zuge des vorigen Spiels konnte Schwarz auch gleich mit dem Könige nach d8 gehen. Das Spiel gestaltet sich dann, wie folgt:

11.	. . . .	Ke8—d8
12.	Sd5 n. f6	g7 n. f6

Am Besten. Auf De7—b4† antwortet Weiss c2—c3, und das Spiel entwickelt sich auf folgende Weise zu Gunsten des Weissen:

12.	. . . .	De7—b4†
13.	c2—c3	Db4 n. b5
14.	Lc1—g5	h7—h6
15.	d4 n. e5.	. . . . . .

Weiss lässt die Figur einstehen in Rücksicht auf den folgenden starken Angriff.

15.	. . . .	h6 n. g5
16.	0—0—0†	Kd8—e7
17.	Sf6—d5†	Ke7—f7
18.	Th1—f1†	Kf7—g8
19.	Tf1 n. f8†	Kg8 n. f8
20.	De4—f3† und gewinnt.	

13.	d4 n. e5	f6 n. e5
14.	Lc1—d2	c7—c6
15.	Ld2—a5†	b7—b6
16.	De4 n. c6 und gewinnt.	

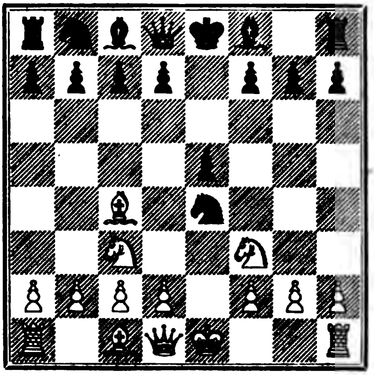
6. Spiel.

Eine sehr interessante Variante des Petroff-Spiels wollen wir nicht …erwähnt lassen. Sie besteht in der Fortsetzung des Angriffs im 3. Zuge …it Lf1—c4. Weiss nimmt also nicht mit dem Springer den Königs…auer, wie dies in den früheren Spielen geschehen ist, sondern entwickelt …ine Figur zur Verstärkung des Angriffs. Diese Spielart verdient im …ctischen Spiele wegen ihrer Lebhaftigkeit besonders empfohlen zu werden.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sg8—f6
3.	Lf1—c4	Sf6 n. e4
4.	Sb1—c3	. . . . . .

Hiermit giebt Weiss einen Bauer auf, allein die Verbesserung seiner Stellung gleicht den Verlust vollständig aus.

Schwarz.



Weiss.

4.	. . . .	Se4 n. c3 oder I. u. II.
5.	d2 n. c3	f7—f6

Der beste Zug, den Schwarz zur Deckung des Königsbauers machen kann. Auf d7—d6 spielt Weiss Sf3 n. e5 mit Vortheil.

6.	Sf3—h4 oder A.	g7—g6

Auf Dd8—e7 spielt Weiss Sh4—f5 mit gutem Erfolge.

7.	0—0	Dd8—e7

Schwarz spielt demnächst c7—c6 und wird den gewonnenen Bauer zu behaupten im Stande sein.

A.

6.	0—0	Dd8—e7.

Am Besten.

7.	Sf3—h4	g7—g6
8.	Kg1—h1	. . . . . .

Zur Vorbereitung von f2—f4, indem das Schach der Dame auf c5 verhindert werden muss.

8.	. . . .	c7—c6 und Schwarz behauptet den Bauer.

I.

4.	. . . .	Se4—f6
5.	Sf3 n. e5	d7—d5
6.	Lc4—b3	Lf8—e7
7.	0—0	0—0 und die Spiele sind gleich.

II.

4.	. . . .	d7—d5
5.	Lc4 n. d5	Se4—f6
6.	Ld5—b3	Lf8—d6
7.	d2—d3	0—0
8.	h2—h3 und die Spiele sind ungefähr gleich.	

Erläuternde Partien.

I.

	Walker. Weiss.	N. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sg8—f6
3.	Sf3 n. e5	d7—d6
4.	Se5 n. f7	. . . . . .

Dieser geistreiche Opferungszug wurde zuerst von Cochrane gespielt. Wir haben seiner in den vorangegangenen Erörterungen nicht erwähnt, in der Absicht, an dieser Stelle zu bemerken, dass er einen starken Angriff gewährt, der jedoch bei richtigem Spiel des Schwarzen mit Vortheil zurückgeschlagen wird.

4.	. . . .	Ke8 n. f7
5.	Lf1—c4†	Lc8—e6

Auf d6—d5 wird das Spiel, wie folgt, weiter geführt:

5.	. . . .	d6—d5
6.	Lc4—b3	Dd8—e8

7.	d2—d3	Lc8—e6
8.	e4—e5	d5—d4

Am Besten.

9.	c2—c3	d4 n. c3
10.	Sb1 n. c3	Sf6—d7
11.	Dd1—f3†	Kf7—g8
12.	Df3 n. b7	Sd7—b6
13.	Sc3—d5	De8—c6
14.	Sd5 n. c7	Le6 n. b3

Wenn Schwarz die Dame nahm, so war sein König im nächsten Zuge matt.

15. Db7 n. c6 Sb8 n. c6

16. Sc7 n. a8 und Weiss hat das bessere Spiel.

Spielt Schwarz im 5. Zuge Kf7—e8, so entwickelt sich Weiss, wie folgt:

5.	. . .	Kf7—e8
6.	d2—d4	Sb8—c6

7. Sb1—c3 und das schwarze Spiel ist dann sehr eingeschränkt. Keine Figur kann sich bequem entwickeln, und der König findet auf beiden Flügeln keinen günstigen Platz.

6.	Lc4 n. e6†	Kf7 n. e6
7.	d2—d4	Ke6—d7
8.	e4—e5	Dd8—e8
9.	0—0	Sf6—h5
10.	Dd1—g4†	. . . .

Mit g2—g4 gewann Weiss bei guter Stellung die Figur zurück.

10.	. . . .	Kd7—d8
11.	Lc1—g5†	Lf8—e7
12.	Sb1—c3	. . . .

Stärker wäre sofort Lg5 n. e7†

12.	. . . .	d6 n. e5
13.	d4 n. e5	Le7 n. g5
14.	Dg4 n. g5†	Kd8—c8
15.	Dg5—f5†	. . . .

Dg5—g4† wäre hier stärker gewesen.

15.	. . . .	Sb8—d7
16.	Ta1—d1.	c7—c6

Ein schwacher Zug. Schwarz würde mit Th8—f8 sein Spiel bedeutend verbessert haben.

17.	e5—e6	Sd7—f6
18.	e6—e7†	Sf6—d7
19.	Tf1—e1	Sb5—f6
20.	Df5—e6	Kc8—c7
21.	De6—d6†	Kc7—c8
22.	Sc3—e4	Sf6 n. e4
23.	Te1 n. e4	Sd7—f6
24.	Te4—d4	Sf6—d5
25.	c2—c4	Sd5 n. e7
26.	Dd6—e6†	Kc8—c7
27.	Td4—d7†	Kc7—b6
28.	c4—c5†	Kb6—a6
29.	De6—c4†	b7—b5
30.	c5 n. b6†	Ka6 n. b6
31.	Dc4—b4†	Kb6—a6
32.	Td1—d3 und gewinnt.	

II.

	Anderssen. Weiss.	Kolisch. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sg8—f6
3.	Sf3 n. e5	Dd8—e7

Diese Vertheidigung ist bei weitem schwächer, als d7—d6.

4.	Se5—f3	De7 n. e4†

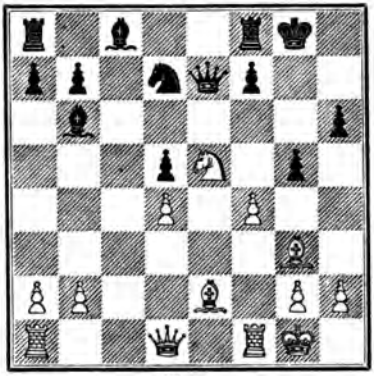
Schwarz hat nun zwar seinen Bauer zurückgewonnen, aber das weisse Spiel ist besser entwickelt.

5.	Lf1—e2	Lf8—c5
6.	0—0	0—0
7.	d2—d4	Lc5—b6
8.	c2—c4	c7—c6
9.	Sb1—c3	De4—e7
10.	Lc1—g5	h7—h6
11.	Lg5—h4	g7—g5
12.	Lh4—g3	d7—d5
13.	Sf3—e5	Sb8—d7
14.	c4 n. d5	Sf6 n. d5
15.	Sc3 n. d5	c6 n. d5

16. f2—f4 . . . . . .

In dieser Stellung, nachdem es dem Weissen gelungen seinem Thurm die Linie zu öffnen, ist das Spiel nicht mehr zu halten.

Schwarz.



Weiss.

16.	. . . .	g5 n. f4
17.	Se5 n. d7	f4 n. g3
18.	Sd7—f6†	Kg8—g7
19.	Dd1—d3	Tf8—h8
20.	Le2—h5	Lc8—e6
21.	Dd3 n. g3†	Kg7—f8
22.	Dg3—e5	De7—c7
23.	De5—e3	Dc7—d6
24.	Tf1—f4	Ta8—c8
25.	Ta1—f1	Tc8—c7
26.	De3—g3	Tc7—c4
27.	Sf6—h7†	Kf8—e8
28.	Dg3—g7 und gewinnt.	

III.

Cochrane. Moheschunder Bon

Weiss.

1. e2—e4
2. Sg1—f3
3. Sf3 n. e5
4. Se5 n. f7
5. Lf1—c4†

6.	0—0	Lc8—g4
7.	f2—f3	Lg4—h5
8.	Dd1—e1	Lh5—f7
9.	Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7
10.	d2—d4	c7—c5
11.	d4—d5	Dd8—b6
12.	c2—c4	Sb8—d7
13.	f3—f4	Ta8—e8
14.	Sb1—c3	Kf7—e7

Ein starkes Versehen, das den feindlichen Mittelbauern vorzudringen Gelegenheit giebt.

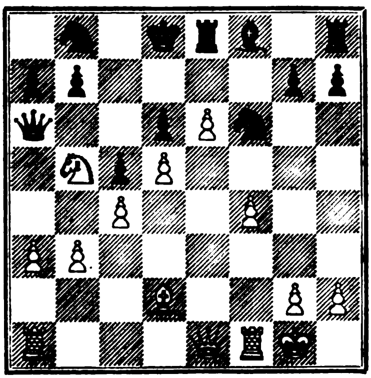
15.	e4—e5	Ke7—d8
16.	e5—e6	Db6—b4
17.	b2—b3	Sd7—b8
18.	Lc1—d2	. . . .

Weiss droht mit Sc3—b5 die schwarze Dame zu erobern.

18.	. . . .	Db4—b6
19.	Sc3—b5	Db6—a6
20.	a2—a3	. . . .

Ein Versehen, in Folge dessen Weiss einen Bauern verliert, und seine vorzügliche Stellung verschlechtert.

Schwarz.



Weiss.

20.	. . . .	Sf6 n. d5
21.	f4—f5	Sd5—f6

22.	Ld2—c3	Sb8—c6
23.	Ta1—d1	Sc6—d4
24.	Sb5 n. d4	c5 n. d4
25.	Lc3 n. d4	Lf8—e7
26.	c4—c5	Kd8—c8
27.	c5 n. d6	Le7 n. d6
28.	Td1—c1 †	Kc8—b8
29.	Ld4—e5	Te8—c8
30.	De1—g3	Sf6—e4
31.	Dg3—f4	Da6—b6 †
32.	Kg1—h1	Tc8 n. c1
33.	Le5 n. d6 †	Kb8—a8
34.	Df4 n. c1	Se4 n. d6
35.	e6—e7	Th8—e8
36.	f5—f6	g7 n. f6
37.	Tf1 n. f6	a7—a6
38.	Dc1—d1	Sd6—e4
39.	Tf6 n. b6	Se4—f2 †
40.	Kh1—g1	Sf2 n. d1
41.	Tb6—d6	Te8 n. e7

42 Td6 n. d1 und Weiss gewann später durch den Mehrbesitz eines Bauers.

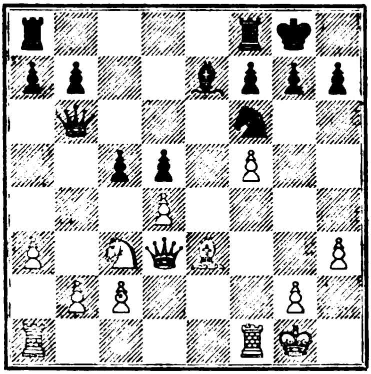
IV.

	Löwenthal. Weiss.	Barnes. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sg8—f6
3.	Sf3 n. e5	d7—d6
4.	Se5—f3	Sf6 n. e4
5.	d2—d4	Lf8—e7
6.	Lf1—d3	Se4—f6
7.	0—0	0—0
8.	h2—h3	Sb8—c6
9.	Lc1—e3	Sc6—b4
10.	Sb1—c3	d6—d5
11.	a2—a3	Sb4 n. d3
12.	Dd1 n. d3	Lc8—e6
13.	Sf3—g5	Dd8—d7

14.	Sg5 n. e6	Dd7 n. e6
15.	f2—f4	De6—b6
16.	f4—f5	c7—c5

Dieser Zug ist nicht correct, wie man gleich sehen wird.

Schwarz.



Weiss.

17.	Sc3—a4	Db6—c6
18.	Sa4 n. c5	Le7 n. c5
19.	d4 n. c5	Sf6—e4
20.	b2—b4	a7—a6
21.	Ta1—d1	Ta8—d8
22.	c2—c4	d5 n. c4

Ein starkes Versehen, das den Sieg des weissen Spiels sofort entscheidet.

23. Dd3 n. d8 Schwarz giebt das Spiel auf.

V.

	Robey. Weiss.	Barnes. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sg8—f6
3.	Sf3 n. e5	d7—d6
4.	Se5—f3	Sf6 n. e4
5.	d2—d4	d6—d5
6.	Lf1—d3	Lf8—d6

7.	0—0	0—0
8.	c2—c4	Se4—f6
9.	c4—c5	. . . .

Ein mangelhafter Zug, mit dem der Angriff auf den feindlichen Damenbauer aufgegeben, der eigene aber geschwächt wird.

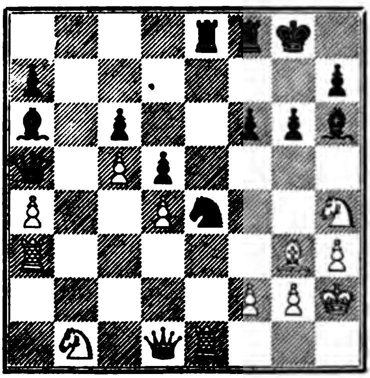
9.	. . . .	Ld6—e7
10.	Lc1—f4	Sb8—c6
11.	h2—h3	b7—b6
12.	Ld3—b5	Lc8—d7
13.	Lb5 n. c6	Ld7 n. c6
14.	b2—b4	Sf6—e4
15.	Sf3—e5	Lc6—b5
16.	Tf1—e1	Le7—g5
17.	Lf4—h2	f7—f6
18.	Se5—f3	b6 n. c5
19.	b4 n. c5	c7—c6
20.	a2—a4	Dd8—a5
21.	Ta1—a3	Lb5—a6
22.	Lh2—g3	. . . .

Ein schwacher Zug. Statt dessen wäre Sf3 n. g5 wohl bei weitem vortheilhafter gewesen.

22.	. . . .	Lg5—h6
23.	Sf3—h4	g7—g6
24.	Kg1—h2	Ta8—e8

In der Absicht die Gelegenheit der Aufstellung eines Thurmes auf e2 zu suchen.

Schwarz.



Weiss.

25.	Te1—g1	Se4 n. g3
26.	f2 n. g3	Te8—e2
27.	Sh4—f3	Tf8—e8

Das schwarze Spiel ist jetzt in Folge der guten Stellung der Thürme dem weissen überlegen.

28.	Sb1—c3	Te2—e3
29.	Tg1—e1	Te3 n. e1

Auf Te3 n. c3 folgt 30. Te1 n. e8† Kg8—f7. 31. Dd1—e1 und gewinnt.

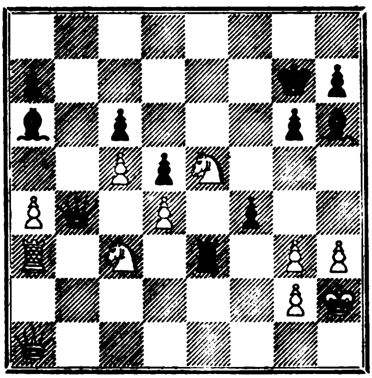
30.	Sf3 n. e1	Te8—e3
31.	Dd1—c1	Kg8—g7
32.	Dc1—a1	. . . .

Weiss entfernt die Dame hiermit noch weiter aus dem Spiele. Allein er hat keinen guten Zug mehr.

32.	. . . . .	f6—f5
33.	Se1—f3	Da5—b4
34.	Sf3—e5	f5—f4

Es wäre ein grober Fehler, wenn Schwarz hier Db4 n. d4 spielte. Denn alsdann würde Weiss mit dem Springer e5 den Bauer c6 nehmen, und hierdurch der Springer c3 im Stande sein, einen dem schwarzen Könige verderblichen Abzug zu machen.

Schwarz.



Weiss.

35.	g3—g4	. . . .

Auf Se5 n. c6 gewinnt Schwarz das Spiel mit f4 n. g3† Kh2—g1 Db4 n. a3. Denn auf Da1 n. a3 sagt der schwarze Thurm Schach und matt.

35.	. . . .	f4—f3
36.	Se5 n. f3	Lh6—f4†
37.	Kh2—h1	Kg7—g8
38.	Kh1—g1	Te3 n. f3
39.	g2 n. f3	Db4 n. d4†
40.	Kg1—h1	Dd4—f2
41.	Da1—g1	Df2 n. f3†
42.	Dg1—g2	Df3—e3
43.	Sc3—b1	La6—d3
44.	Ta3 n. d3	De3 n. d3
45.	Dg2—b2	Dd3 n. h3†
46.	Kh1—g1	Lf4—e3† und sagt mit dem dritten Zuge matt.

IV.

	Jones. Weiss.	Kempe. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sg8—f6
3.	Sf3 n. e5	d7—d6
4.	Se5—f3	Sf6 n. e4
5.	d2—d3	. . . . . .

Hier ist der bessere Zug sofort d2—d4.

5.	. . . .	Se4—f6
6.	d3—d4	d6—d5
7.	Lf1—d3	c7—c6
8.	0—0	Lc8—e6
9.	Lc1—g5	h7—h6
10.	Lg5 n. f6	Dd8 n. f6
11.	Sf3—e5	Sb8—d7
12.	f2—f4	Sd7—b6
13.	c2—c3	0—0—0
14.	a2—a4	Sb6—c4

Dieser scheinbar uncorrecte Zug verbessert in der That die Stellung des schwarzen Spiels erheblich.

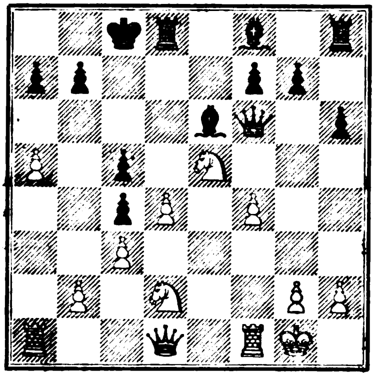
15.	Ld3 n. c4	d5 n. c4
16.	Sb1—d2	c6—c5

Unerwartet und scheinbar gefährlich, in der That aber durchaus geeignet das Centrum zu durchbrechen.

17.	a4—a5	. . . .

Wenn ein Springer den Bauer c4 nimmt, so geht dafür der Bauer d4 verloren.

Schwarz.



Weiss.

17.	. . . .	a7—a6
18.	Sd2 n. c4	Le6 n. c4
19.	Se5 n. c4	c5 n. d4
20.	Sc4—b6†	Kc8—b8
21.	c3 n. d4	Lf8—c5

Ein feiner Zug, der jedenfalls das schwarze Spiel besser entwickelt, als wenn der d Bauer sofort genommen wird.

22.	Dd1—g4	Lc5 n. d4†
23.	Kg1—h1	Ld4 n. b6
24.	a5 n. b6	Td8—d6
25.	b2—b4	Td6 n. b6
26.	f4—f5	Th8—d8
27.	Dg4—g3†	Kb8—a8
28.	Ta1—b1	Tb6—b5
29.	Dg3—f3	Td8—d4
30.	Df3—c3	Td4 n. b4

31.	Dc3—c8†	Ka8—a7
32.	Tb1—d1	Tb4—d4
33.	Td1—e1	Td4—d5
34.	g2—g4	. . . .

Die einzige Art für den Augenblick den Bauer f5 zu vertheidigen.

35.	. . . .	Tb5—c5
36.	Dc8—e8	Td5—e5
37.	De8—a4	Te5 n. e1
38.	Tf1 n. e1	Df6—c6† und gewinnt

durch das Uebergewicht von zwei Bauern.

V.

	Cole. Weiss.	Mackenzie. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sg8—f6
3.	Lf1—c4	Sf6 n. e4
4.	d2—d3	Se4—f6
5.	Sf3 n. e5	d7—d5
6.	Dd1—e2	Lf8—e7
7.	Lc4—b3	0—0
8.	0—0	c7—c5
9.	Sb1—c3	Sb8—c6
10.	f2—f4	Lc8—f5
11.	g2—g4	. . . .

Ein gewagter Angriff, der den Königsflügel des Weissen entblösst.

11.	. . . .	Lf5—c8
12.	g4—g5	. . . .

Weiss hätte besser gespielt, wenn er zuvörderst den Königsspringer gegen den feindlichen Damenspringer abgetauscht hätte.

12.	. . . .	Sc6—d4
13.	De2—d1	. . . .

Stärker wäre hier De2—g2 gewesen.

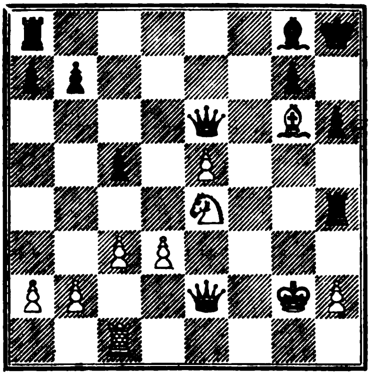
13.	. . . .	Sf6—d7
14.	Lb3 n. d5	Sd7 n. e5

15.	f4 n. e5	Le7 n. g5
16.	Dd1—h5	Lg5 n. c1
17.	Ld5 n. f7†	Kg8—h8
18.	Ta1 n. c1	Lc8—e6
19.	Lf7—g6	Le6—g8

Hiermit hat sich Schwarz vollkommen gedeckt, und der Angriff des weissen Spiels ist mit Verlust eines Bauern zurückgeschlagen.

20.	Sc3—e4	Dd8—e7
21.	Se4—g5	Sd4—e2†
22.	Kg1—g2	h7—h6
23.	Sg5—e4	Se2—f4†
24.	Tf1 n. f4	Tf8 n. f4
25.	c2—c3	Tf4—h4
26.	Dh5—e2	De7—e6 und gewinnt.

Schwarz.



Weiss.

VI.

	Stuttgart. Weiss.	München. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sg8—f6
3.	Lf1—c4	Sf6 n. e4
4.	Sb1—c3	. . . . . .

ıa Bemerkung zu der Partie Robey-Barnes.)

4.	. . . . .	Sb8—c6
5.	0—0	. . . .

Auf Sc3 n. e4 würde Schwarz d7—d5 mit Vortheil spielen.

5.	. . . . .	Se4 n. c3
6.	d2 n. c3	Dd8—e7
7.	Tf1—e1	d7—d6
8.	Sf3—g5	Sc6—d8
9.	f2—f4	f7—f6
10.	f4 n. e5	d6 n. e5

In dieser Stellung ist das weisse Spiel in Folge des vorangegangenen verfrühten Angriffs compromittirt.

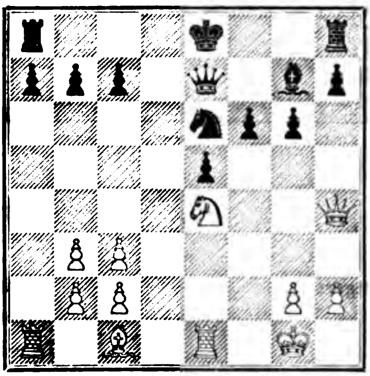
11.	Dd1—h5†	g7—g6
12.	Dh5—h4	Lf8—g7

Auf f6 n. g5 folgt Lc1 n. g5 mit einem für Weiss günstigen Angriffsspiel.

13.	Sg5—e4	Lc8—e6
14.	Lc4—b3	Le6 n. b3
15.	a2 n. b3	Sd8—e6

Das schwarze Spiel ist jetzt sehr günstig entwickelt und hat einen Bauern mehr, abgesehen von dem Nachtheil, den Weiss durch die beiden Doppelbauern auf b und c erleidet.

Schwarz.



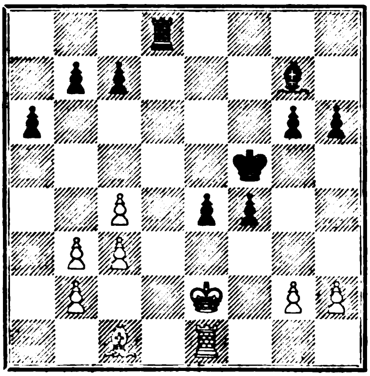
Weiss.

16.	Lc1—e3	f6—f5

Hiermit erzwingt Schwarz den Abtausch der Dame, mit dem, bei Uebergewicht der Bauern, das Spiel zu seinen Gunsten entschieden i

17.	Dh4 n. e7†	Ke8 n. e7
18.	Se4—c5	Se6 n. c5
19.	Le3 n. c5†	Ke7—e6
20.	Lc5—d4	Th8—d8
21.	Te1—e2	Td8—d5
22.	Ld4—e3	a7—a6
23.	c3—c4	Td5—d7
24.	c2—c3	Ta8—d8
25.	Ta1—f1	Td7—d1
26.	Te2—e1	Td1 n. e1
27.	Tf1 n. e1	h7—h6
28.	Kg1—f2	f5—f4
29.	Le3—c1	Ke6—f5
30.	Kf2—e2	e5—e4 und gewinnt.

Schwarz.



Weiss.

Für den Anfänger wird es vortheilhaft sein, in solchen Stellungen das Spiel fortzusetzen und bis zu Ende zu führen, um sich die nöthige Sicherheit für die Ausbeutung eines entscheidenden Vortheils zu verschaffen.

VII.

vortrefflicher Beitrag zur Untersuchung des Petroffschen Spiels ‑orrespondenzpartie, die zwischen zwei Schachgesellschaften zu Paris gespielt wurde, von denen die erstere den Vortheil des An-

zuges meisterhaft wahrnahm. Wir lassen sie durch ausführliche Erläuterungen begleitet folgen:

	Pesth. Weiss.	Paris. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sg8—f6
3.	Sf3 n. e5	d7—d6
4.	Se5—f3	Sf6 n. e4
5.	d2—d4	d6—d5
6.	Lf1—d3	Lf8—d6
7.	0—0	0—0
8.	c2—c4	Lc8—e6
9.	Dd1—c2	. . . . . .

Mit diesem Zuge, der den Springer e4 gefährdet, beginnt Weiss eine wohl durchdachte Angriffscombination.

9.	. . . .	f7—f5

Hier hätte Schwarz wohl besser den Springer e4 zurückgezogen.

10.	Dc2—b3	. . . . . .

Am Besten. Die Dame greift den Bauer b7 an, und gleichzeitig wird der Bauer d5 zum zweiten Mal bedroht.

10.	. . . .	d5 n. c4
11.	Db3 n. b7	. . . . . .

Weiss lässt den Läufer einstehen, um dafür den Thurm a8 zu nehmen. Es würde in dieser Stellung der Dame gelingen, mit dem Gewinn der Qualität wieder ins Spiel zurückzukehren.

11.	. . . .	c7—c6

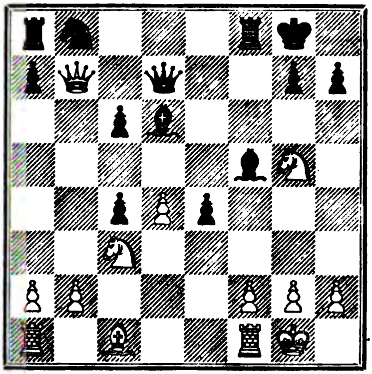
Dieser Zug geschieht, damit die Dame den Thurm a8 nehme. Alsdann würde es Schwarz leicht gelingen, sie auf folgende Art zu erobern:

12. Db7 n. a8 — Dd8—c7
13. Ld3 n. e4 — f5 n. e4
14. Sf3—g5 — Le6—d7 und Schwarz gewinnt im nächsten Zuge mit Sb8—a6 die Dame.

12.	Ld3 n. e4	f5 n. e4
13.	Sf3—g5	Le6—f5
14.	Sb1—c3	Dd8—d7

Um die weisse Dame zur Entscheidung zu zwingen. Nimmt sie den Thurm a8, so geht sie mit Sb8—a6 gegen zwei Thürme verloren.

Schwarz.



Weiss.

15.	Db7 n. d7	Sb8 n. d7
16.	Sg5 n. e4	Ld6—c7

Schwarz hat jetzt einen Bauer weniger und ausserdem einen Doppelbauer. Er kann also im besten Falle das Spiel nur unentschieden zu machen hoffen, und sucht daher den Abtausch der Figuren zu vermeiden.

17.	Tf1—e1	Ta8—b8

Um die Entwicklung des Läufers c1 für den Augenblick zu verhindern.

18.	Te1—e2	. . . . . .

Jetzt ist der Bauer b2 gedeckt, und der Läufer c1 kann sich daher am Spiel betheiligen.

18.	. . . .	Sd7—b6

Schwarz beabsichtigt, diesen Springer nach d5 zu führen, um, wenn er genommen wird, den c Bauer entdoppeln zu können.

19.	Se4—c5	. . . . . .

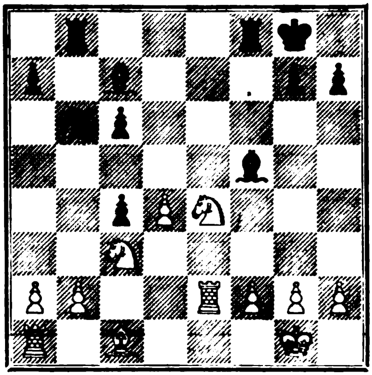
Hiermit droht Weiss seinen Thurm nach e7 zu führen, woselbst er ir das schwarze Spiel sehr gefährliche Stellung einnehmen würde.

19.	. . . .	Lc7—d6
20.	Sc5—e4	Ld6—c7

s und Schwarz beharren eine Zeit lang auf der Wiederholung Züge. Es ist dies einer der Fälle, deren bei der Erklärung der

unentschiedenen Spiele Erwähnung geschehen ist. (Seite 24, unter 2.) Da wir dort zur Erläuterung keine Stellung angegeben haben, so geben wir hier die vorliegende.

Schwarz.



Weiss.

Sobald Weiss mit dem Springer nach c5 geht, so begiebt sich der Läufer c7 nach d6, um Te2—e7 zu verhindern. Kehrt aber der Springer nach e4 zurück, so geht der Läufer, dessen Abtausch für Schwarz nachtheilig wäre, wieder nach c7.

21.	Se4—c5	Lc7—d6
22.	Sc5—e4	Ld6—c7
23.	Se4—c5	Lc7—d6
24.	Sc5—e4	Ld6—c7
25.	Se4—c5	Lc7—d6
26.	Sc5—e4	Ld6—c7
27.	Se4—c5	Lc7—d6
28.	Te2—e3	. . . . . .

Weiss entscheidet sich nun zu einem andern Zuge, indem er mit Recht durch das Uebergewicht eines Bauern und seiner Stellung zu gewinnen hofft.

28.	. . . . .	Ld6—c7
29.	Sc5—e6	Tf8—f7

Wenn Schwarz Lf5 n. e6 spielte, so bekommt Weiss mit Te3 n. e6 eine vorzügliche Stellung.

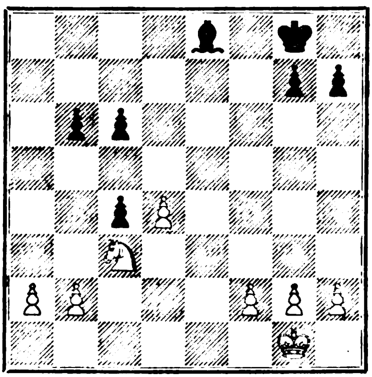
30.	Se6 n. c7	Tf7 n. c7
31.	Te3—e2	Lf5—d3

Schwarz hätte wohl jetzt besser Tc7—d7 gespielt, denn durch den nun folgenden Zug erzwingt Weiss wiederum einen seinem Spiel günstigen Figurenabtausch.

32.	Lc1—f4	Ld3 n. e2
33.	Lf4 n. c7	Tb8—e8
34.	Lc7 n. b6	a7 n. b6
35.	Ta1—e1	Le2—h5.
36.	Te1 n. e8†	Lh5 n. e8

Jetzt hat Weiss bei guter Stellung einen Bauer mehr, und für den Läufer einen Springer, der im Endspiel etwas vortheilhafter verwandt werden kann. Obwohl nun Weiss gewinnen muss, so vermag doch Schwarz noch einen langwierigen Widerstand zu leisten. Der Anfänger möge dies Endspiel sorgfältig verfolgen, um zu lernen, wie man in demselben einen geringen Vortheil siegreich geltend macht.

Schwarz.



Weiss.

37.	Sc3—e4	b6—b5
38.	a2—a3	Le8—g6
39.	f2—f3	Kg8—f7
40.	Kg1—f2	Kf7—e6
41.	Kf2—e3	h7—h6
42.	g2—g4	Ke6—d5
43.	Se4—c3†	Kd5—d6
44.	f3—f4	Lg6—e8
45.	f4—f5	Le8—d7
46.	Sc3—e4†	Kd6—e7

47.	Ke3—f4	Ld7—e8
48.	Kf4—e5	Le8—f7
49.	h2—h4	Lf7—d5
50.	g4—g5	h6 n. g5
51.	h4 n. g5	Ld5—g8
52.	g5—g6	. . . .

Paris giebt das Spiel auf.

Die Vertheidigung des Damen-Springers im Königs-Springerspiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6

Die Vertheidigung des Königsbauers durch den Damenspringer darf für die beste angesehen werden. Obwohl sie dem Anziehenden Gelegenheit zur Eröffnung starker Angriffe gewährt, so giebt es jedoch keine Spielart, in der Schwarz sich nicht genügend vertheidigen und den Angriff mit gleichem Spiel zurückschlagen könnte. Nachdem der genannte Vertheidigungszug geschehen, kann Weiss auf verschiedene Art das Spiel fortsetzen. Wir wollen jetzt den Angriff des dritten Zuges Lf1—c4 erörtern. Man darf dieses Spiel zu den stärksten Varianten des Königsspringerspiels zählen, die correcte Erwiderung von Seiten des Schwarzen ist 3. Lf8—c5. Ein bemerkenswerthes Gegenspiel 3. Sg8—f6 möge jedoch zuvörderst unsere Aufmerksamkeit in Anspruch nehmen.

Das Zwei-Springer-Spiel.

Man benennt also die Spieleröffnung:

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Sg8—f6

Wenn jetzt Weiss mit dem Sf3 nach g5 geht, so kann Schwarz n fBauer nur durch d7—d5 vertheidigen, und es entsteht alsdann ein i-

riante, in der Weiss durch das Opfer des Königsspringers den feindlichen König mitten auf das Brett treibt und hierdurch einen Angriff bekommt, der nur mit grosser Behutsamkeit zurückgeschlagen werden kann und im schlimmsten Fall drei Bauern für die verlorene Figur einbringt.

1. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Sg8—f6
4.	Sf3—g5	d7—d5

Wenn Schwarz hier Sf6 n. e4 spielt, in der Absicht, auf Sg5 n. e4 mit d7—d5 die Figur zurück zu gewinnen, so bekommt Weiss auf folgende Art ein gutes Spiel:

4.	. . . .	Sf6 n. e4
5.	Lc4 n. f7†	. . . . . .

Am Besten.

5.	. . . .	Ke8—e7
6.	d2—d3	Se4—f6

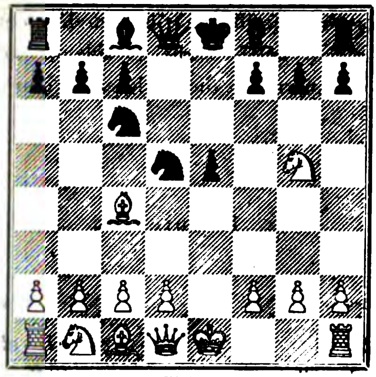
Auf Se4 n. g5 gewinnt Weiss mit Lc1—g5† die Dame gegen zwei Läufer.

7.	Lf7—b3	d7—d5
8.	f2—f4	Lc8—g4
9.	Dd1—d2	h7—h6
10.	f4 n. e5.	Sc6 n. e5
11.	Dd2—e3	h6 n. g5
12.	De3 n. e5†	Ke7—f7
13.	0—0 und hat das bessere Spiel.	

5.	e4 n. d5	Sf6 n. d5

… diesem Zuge giebt Schwarz zu dem folgenden Opfer Gelegenheit. E… Weitem solideres Gegenspiel gewährt Sc6—a5, wie wir später z… werden.

Schwarz.



Weiss.

6. **Sg5 n. f7** . . . .

Das entscheidende Opfer. Unvortheilhaft ist Dd1 – f3, indem Schwarz dann ohne Nachtheil den Springer g5 nehmen kann.

6.	Dd1—f3	Dd8 n. g5
7.	Lc4 n. d5	Sc6—d4
8.	Df3 n. f7†	Ke8—d8
9.	Ke1—d1	. . . . . .

Deckt Weiss den Bauer c2 durch Ld5—e4, so spielt Schwarz Lc8 – e6 und erobert die Dame.

9.	. . . . .	Lc8—g4†
10.	f2—f3	Lg4—h5
11.	h2—h4	Dg5 n. g2 und gewinnt.

6.	. . . . .	Ke8 n. f7
7.	Dd1—f3†	Kf7—e6

Der König muss auf dieses Feld gehen, wenn die gewonnene Figur behauptet werden soll.

8. Sb1—c3 . . . .

Hiermit greift Weiss den Springer d5 zum dritten Mal an.

8. . . . . . Sc6—e7

Wenn hier Sc6—b4 geschieht, so kommt Weiss auf folgende Art in Vortheil:

8.	. . . . .	Sc6—b4
9.	Df3—e4	c7—c6

10.	a2—a3	Sb4—a6
11.	d2—d4	Dd8—d6
12.	Lc1—f4	b7—b5
13.	Lf4 n. e5	Dd6—d7
14.	Le5 n. g7†	Ke6—f7
15.	Lg7 n. h8	b5 n. c4
16.	De4 n. h7†	Kf7—e8
17.	Dh7 n. d7†	Lc8 n. d7
18.	Sc3 n. d5	c6 n. d5
19.	Lh8—e5 u. s. w.	

9. d2—d4 . . . .

Am Besten.

9. . . . . c7—c6.

Hier kann auch vortheilhaft h7—h6 geschehen, um den Läufer c1 von dem Felde g5 zurückzuhalten. (Siehe das folgende Spiel.)

10. Lc1—g5 Ke6—d7

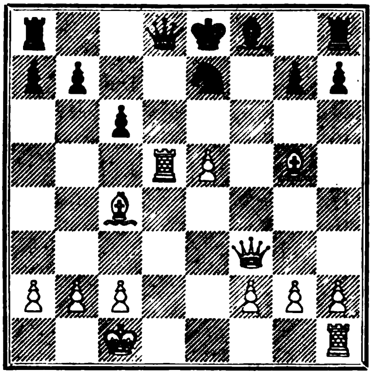
Wenn Schwarz e5 n. d4 spielt, so kann das Spiel, wie folgt, fortgesetzt werden:

10.	. . . .	e5 n. d4
11.	0—0—0	d4 n. c3
12.	Th1—e1†	Ke6—d6
13.	Lc4 n. d5	c3 n. b2†
14.	Kc1—b1	c6 n. d5
15.	Lg5 n. e7†	Lf8 n. e7
16.	Td1 n. d5†	Kd6—c7
17.	Df3—c3†	Kc7—b8—b6
18.	Td5 n. d8	Le7 n. d8
19.	Dc3 n. g7 und gewinnt.	

11.	d4 n. e5	Kd7—c8
12.	0—0—0	Lc8—e6
13.	Sc3 n. d5	Le6 n. d5
14.	Td1 n. d5	. . . .

Ein durchaus correctes Opfer, wie der nächste Zug erweist.

Schwarz.



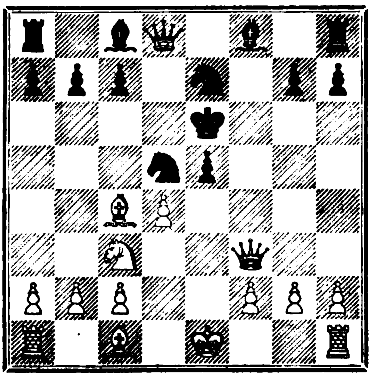
Weiss.

14.	. . . .	c6 n. d5
15.	Lc4—b5†	Dd8—d7
16.	Lb5 n. d7†	Ke8 n. d7
17.	Lg5 n. e7	Lf8 n. e7
18.	Df3 n. d5† und gewinnt.	

2. Spiel.

Wie wir gesehen haben, führt 9. c7—c6 zu keiner genügenden Sicherung des schwarzen Spiels. Noch schwächer ist der Vertheidigungszug 9. h7—h6, mit dem Schwarz der Fesselung des Springers e7 durch den Läufer c1 zuvorzukommen sucht. Die Stellung ist folgende:

Schwarz.



Weiss.

9.	. . . .	h7—h6
10.	0—0	c7—c6
11.	Tf1—e1	Ke6—d6

Auf Se7—g6 antwortet Weiss am Besten Df3—h5. Die Vertheidigung Ke6—d7 behandelt das folgende Spiel.

12.	Te1 n. e5	Se7—g6

Wenn Schwarz statt dieses Zuges Sd5 n. c3 spielt, so gewinnt Weiss mit Lc1—f4.

13.	Sc3 n. d5	Sg6 n. e5
14.	d4 n. e5†	Kd6—d7

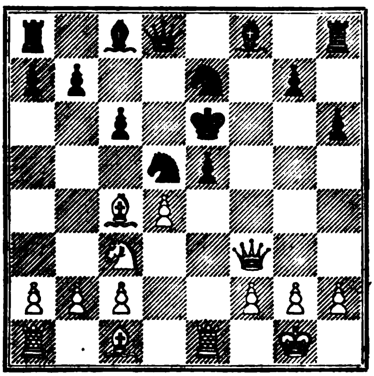
Auf Kd6 n. e5 gewinnt Weiss in wenigen Zügen.

15.	e5—e6†	Kd7—d6
16.	Lc1—f4†	Kd6 n. e6
17.	Ta1—e1†	Ke6—f7
18.	Lf4—d2†	Kf7—g8
19.	Sd5—f6† und matt.	

3. Spiel.

Der Ausführlichkeit wegen wollen wir auch die Folgen eines anderen Zuges des Königs, nämlich 11. Ke6—d7, betrachten. Es ergiebt sich aus denselben, dass auch dieser Rückzug das schwarze Spiel nicht mehr zu retten vermag. Die Stellung ist folgende:

Schwarz.



Weiss.

11.	. . . .	Ke6—d7
12.	d4 n. e5	Kd7—c7

Auf Kd7—e8 spielt Weiss, wie folgt:

12.	. . . .	Kd7—e8
13.	Lc4 n. d5	Se7 n. d5
14.	Df3—h5†	Ke8—d7
15.	e5—e6†	Kd7—c7
16.	Sc3 n. d5†	Dd8 n. d5
17.	Lc1—f4†	Kc7—b6
18.	Dh5 n. d5	c6 n. d5

19. e6—e7 und behält bei besserer Stellung einen Bauer mehr.

13.	e5—e6	b7—b5
14.	Lc4 n. d5	Se7 n. d5
15.	Sc3 n. d5†	Dd8 n. d5
16.	Df3 n. d5	c6 n. d5
17.	e6—e7	Lf8 n. e7
18.	Te1 n. e7†	Lc8—d7
19.	Lc1—f4†	Kc7—c6

20. Te7 n. g7 und gewinnt.

4. Spiel.

In den bis dahin mitgetheilten Spielen haben wir die Gefahren angedeutet, die das schwärze Spiel in Folge einer eigenthümlichen, für den Angreifenden sehr günstigen Opfercombination läuft, wenn im 5. Zuge der Springer f6 den Bauer d5 nimmt. Diesen Gefahren entgeht Schwarz, wenn er 5. Sc6—a5 spielt, in der Absicht, den feindlichen Läufer unwirksam zu machen und bei günstigerer Gelegenheit den Bauer d5 zu nehmen. In dieser Spielart kann Schwarz sogar in gewissen Stellungen auf die Wiedereroberung des Bauers verzichten, um dem eigenen Spiele den Angriff zu verschaffen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Sg8—f6
4.	Sf3—g5	d7—d5
5.	e4 n. d5	Sc6—a5
6.	Lc4—b5†	. . . . . .

Weiss kann auch d2—d3 spielen. (Siehe 7. Spiel.)

6.	. . . . .	c7—c6

Hiermit giebt Schwarz einen Bauer auf, bekommt jedoch eine sehr gute Stellung, wie sich später ergeben wird. Auch mit Lc8—d7 gestaltet das schwarze Spiel sich günstig.

6.	. . . .	Lc8—d7
7.	Dd1—e2	Lf8—d6
8.	Lb5. n. d7†	Dd8 n. d7

9. c2—c4 c7—c6 und Schwarz hat ein vorzüglich entwickeltes Spiel.

7.	d5 n. c6	b7 n. c6
8.	Lb5—a4	. . . . . .

In den folgenden Spielen werden zwei andere Züge Lb5—e2 und Dd1—f3 behandelt werden.

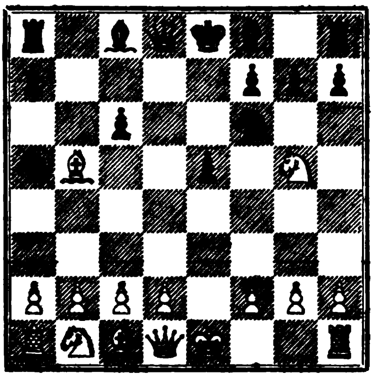
8.	. . . .	h7—h6
9.	Sg5—f3	e5—e4
10.	Dd1—e2	Lf8—c5
11.	d2—d3	0—0
12.	d3 n. e4	Sf6 n. e4
13.	0—0	Tf8—e8 und Schwarz hat

das bessere Spiel.

5. Spiel.

Etwas günstiger ist der Rückzug des Läufers nach e2, jedoch auch in diesem Fall behauptet Schwarz eine Stellung, die den Verlust des Bauers aufwiegt.

Schwarz.



Weiss.

8.	Lb5—e2	h7—h6
9.	Sg5—f3	e5—e4
10.	Sf3—e5	Dd8—d4
11.	f2—f4 am besten.	Lf8—c5

Wenn Schwarz den Bauer f3 en passant nimmt, so bekommt Weiss sehr gut entwickeltes Spiel.

12.	Th1—f1	Lc5—d6

Es droht c2—c3, und dann b2—b4 eine Figur zu gewinnen.

13.	c2—c3	Dd4—b6

14.	d2—d4	. . . .

Hier kann auch mit Vortheil Dd1—a4 geschehen. (Siehe erläuternde Partien.)

14.	. . . .	e4 n. d3
15.	Dd1 n. d3	Db6—c7
16.	b2—b4	Sa5—b7
17.	Le2—f3	0—0
18.	Se5 n. c6	Sf6—g4 und hat ein gutes Spiel.

6. Spiel.

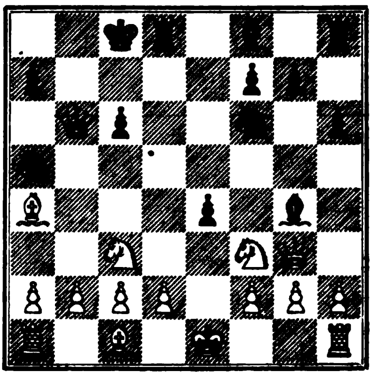
Im letzten Spiel sahen wir den Läufer sich nach e2 zurückziehen. Das Spiel gestaltete sich für Weiss nicht günstig. Eine andere für Weiss ebenfalls nicht vortheilhafte Fortsetzung gewährt 8. Dd1—f3. Mit diesem Zuge bringt Weiss seine Dame ins Spiel, denn der Läufer b5 kann nur mit Verlust des Thurmes a8 genommen werden.

8.	Dd1—f3	Dd8—b6
9.	Lb5—a4	Lc8—g4
10.	Df3—g3	h7—h6
11.	Sg5—f3	0—0—0
12.	Sb1—c3	e5—e4
13.	Sf3—e5 oder A.	Lf8—d6
14.	h2—h3	Lg4—f5

und Schwarz gewinnt auf die Dauer eine Figur.

A.

Schwarz.



Weiss.

13.	Sc3 n. e4	Td8—e8

14.	Sf3—e5	Lg4—f5
15.	f2—f3	Sf6—h5 und Schwarz

hat ein bei Weitem besseres Spiel.

7. Spiel.

Im 6. Zuge des 4. Spieles, das zu einem für den Anziehenden ungünstigen Resultate führte, liessen wir den Läufer c4 auf b5 Schach bieten. Weiss konnte das Spiel auch mit d2—d3 fortsetzen. In diesem Fall nimmt es einen für den Anziehenden etwas günstigeren Fortgang.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Sg8—f6
4.	Sf3—g5	d7—d5
5.	e4 n. d5	Sc6—a5
6.	**d2—d3**	Lf8—c5
7.	0—0. Am besten	0—0
8.	c2—c3	h7—h6
9.	b2—b4	. . . . . .

Auf Sg5—f3 bekommt Schwarz mit e5—e4 ein gutes Spiel.

9.	. . . .	h6 n. g5
10.	b4 n. c5	Sf6 n. d5
11.	Lc1 n. g5	f7—f6
12.	Lc4 n. d5†	Dd8 n. d5
13.	Lg5—e3	Lc8—f5 und die Spiele

sind ungefähr gleich.

8. Spiel.

Offenbar führt im Zweispringer-Spiel der Angriff 4. Sf3—g5 nur dann zu einem für den Anziehenden günstigen Resultate, wenn Schwarz im 5. Zuge die schlechte Variante Sf6 n. d5 spielt. Dagegen bekommt Schwarz den Gegenangriff mit 5. Sc6—a5. Das Vorgehen des Springers nach g5 muss bei der sonst zurückgebliebenen Entwicklung des weissen Spiels als verfrüht angesehen werden. Bei Weitem günstiger sind andere Fortsetzungen des Spiels, z. B. 4. d2—d4, 0—0 oder Sb1—c3, von denen [illegible]nige Ausführungen in diesem Spiele geben wollen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sf1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Sg8—f6
4.	d2—d4	e5 n. d4
5.	e4—e5	d7—d5

6.	Lc4—b5	Sf6—e4
7.	Sf3 n. d4	Lc8—d7
8.	Lb5 n. c6	b7 n. c6
9.	0—0	Lf8—e7
10.	c2—c4	0—0
11.	Sb1—c3	Se4 n. c3
12.	b2 n. c3	c6—c5 und die Spiele

stehen ungefähr gleich.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Sg8—f6
4.	0—0	Sf6 n. e4
5.	d2—d4	Sc6 n. d4

Besser ist hier e5 n. d4.

6.	Sf3 n. e5	Sd4—e6
7.	Se5 n. f7	Ke8 n. f7
8.	Lc4 n. e6†	Kf7—e8

Wenn der König den Läufer nimmt, so wird er in wenigen Zügen matt.

9.	Dd1—h5†	g7—g6
10.	Dh5—e5	Se4—f6
11.	Le6—b3†	Lf8—e7
12.	Lc1—h6	d7—d6
13.	De5—e2 und gewinnt in den nächsten Zügen mindestens	

die Qualität.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Sg8—f6
4.	Sb1—c3	Lf8—b4
5.	0—0	0—0
6.	d2—d3	d7—d6
7.	Lc1—g5	Lb4 n. c3
8.	b2 n. c3	Lc8—e6
9.	Lc4—b3	a7—a5
10.	a2—a4	Le6 n. b3
11.	c2 n. b3	h7—h6
12.	Lg5—h4	Dd8—e7
13.	Lh4 n. f6	De7 n. f6

Die Spiele sind etwa gleich.

Erläuternde Partien.

I.

	Anderssen. Weiss.	Herr S. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Sg8—f6
4.	Sf3—g5	d7—d5
5.	e4 n. d5	Sc6—a5
6.	Lc4—b5†	c7—c6
7.	d5 n. c6	b7 n. c6
8.	Lb5—e2	h7—h6
9.	Sg5—f3	e5—e4
10.	Sf3—e5	Dd8—d4
11.	f2—f4	Lf8—c5
12.	Th1—f1	Sa5—b7

Es muss entweder die Dame, oder der Läufer c5, oder der Springer a5 einen Zug machen. (Siehe die folgenden Partien.) Es droht c2—c3 und dann mit b2—b4 der Verlust einer Figur.

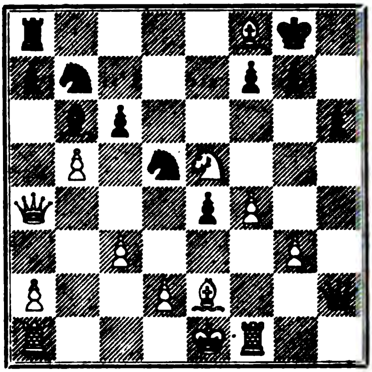
13.	c2—c3	Dd4—d6
14.	Dd1—a4	Lc8—d7
15.	b2—b4	Lc5—b6
16.	Sb1—a3	0—0
17.	Sa3—c4	Dd6—c7
18.	Lc1—a3	Sf6—d5

Dieser schwache Zug giebt dem Weissen Gelegenheit sich in der folgenden Art den Angriff zu verschaffen.

19.	Se5 n. d7	Dc7 n. d7
20.	Sc4—e5	Dd7—e7
21.	b4—b5	De7—h4†
22.	g2—g3	Dh4 n. h2
23.	La3 n. f8	. . . . . .

eiss hat in diesem Augenblick die Qualität gewonnen, die Schwarz in …sicht auf die Möglichkeit der folgenden Angriffscombination auf-g… hat.

Schwarz.



Weiss.

23.	. . . .	Dh2 n. g3†
24.	Ke1—d1	Sd5 n. c3†
25.	d2 n. c3	Dg3 n. c3

In der Absicht diese Stellung herbeizuführen, in der das weisse Spiel auf den ersten Anblick verloren zu sein scheint, hatte Schwarz das Opfer eines Thurmes gebracht. Wie sich jedoch aus dem nächsten Zuge ergiebt, hat Weiss genügende Vertheidigungsmittel um den Angriff siegreich zurückzuschlagen.

26.	Lf8—e7	. . . . . .

Der rettende Zug. Nimmt nämlich jetzt die Dame den Thurm a1 mit Schach, so wird sie mit Kd1—c2 erobert, und Weiss gewinnt leicht.

26.	. . . .	Lb6—e3

Besser wäre hier wohl Lb6—a5.

27.	Se5—c4	c6 n. b5
28.	Da4—a3	Aufgegeben.

Weiss erzwingt jetzt den Abtausch der Dame, und behält dann das Uebergewicht eines Thurms und einer Figur. Spielt Schwarz Dc3 n. a1†, so folgt Kd1—c2 und dann Sc4 n. e3.

II.

	Hirschfeld. Weiss.	Kolisch. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Sg8—f6
4.	Sf3—g5	d7—d5
5.	e4 n. d5	Sc6—a5

6.	Lc4—b5 †	c7—c6
7.	d5 n. c6	b7 n. c6
8.	Lb5—e2	h7—h6
9.	Sg5—f3	e5—e4
10.	Sf3—e5	Dd8—d4
11.	f2—f4	Lf8—c5
12.	Th1—f1	Lc5—d6

Im vorigen Spiel zog Schwarz hier Sa5—b7.

13.	c2—c3	Dd4—b6
14.	b2—b4	Sa5—b7
15.	Dd1—a4	Sb7—d8
16.	Sb1—a3	Lc8—e6
17.	Sa3—c4	Le6 n. c4
18.	Le2 n. c4	0—0
19.	d2—d4	e4 n. d3
20.	Se5 n. d3	Tf8—e8 †
21.	Ke1—d1	Sf6—e4
22.	Kd1—c2	Db6—c7
23.	g2—g3	a7—a5
24.	b4 n. a5	Ta8 n. a5

Das schwarze Spiel ist jetzt sehr günstig entwickelt, und die Stellung des weissen Königs auf beiden Flügeln sehr gefährdet.

25.	Da4—b3	Sd8—b7
26.	Ta1—b1	Se4—c5
27.	Sd3 n. c5	Sb7 n. c5
28.	Db3—b6	Dc7—d7

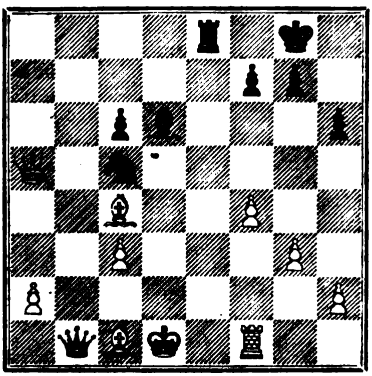
Ein wohl motivirtes, nur scheinbares Opfer des Thurms.

29.	Db6 n. a5	Dd7—f5 †
30.	Kc2—d1	. . . .

Auf Kc2—b2 spielt Schwarz Sc5—d3 † und gewinnt die Dame.

30.	. . . .	Df5 n. b1

Schwarz.



Weiss.

31. Da5—a7 . . . .

Wenn Weiss hier Da5—b4 spielte, so antwortete Schwarz.

31. . . . . Db1—e4

Es droht nun Sc5—d3.

32.	Lc1—d2	Te8—b8
33.	Tf1—e1	Tb8 n. b4
34.	Te1 n. e4	Tb4—b1 †
35.	Kd1—c2	Sc5 n. e4 und gewinnt.

31. . . . . Te8—d8

Mit diesem verdeckten Angriffszuge ist der Sieg des schwarzen Spiels entschieden.

32.	Da7 n. f7 †	Kg8—h8
33.	Kd1—e2	Db1—e4 †
34.	Ke2—f2	Sc5—d3 †
35.	Lc4 n. d3	Ld6—c5 † und gewinnt.

III.

	Hirschfeld. Weiss.	Kolisch. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Sg8—f6
4.	Sf3—g5	d7—d5
5.	e4 n. d5	Sc6—a5
6.	Lc4—b5 †	c7—c6
7.	d5 n. c6	b7 n. c6
8.	Lb5—e2	h7—h6
9.	Sg5—f3	e5—e4
10.	Sf3—e5	Dd8—d4
11.	f2—f4	Lf8—c5
12.	Th1—f1	Dd4—d6
13.	c2—c3	Sa5—b7
14.	Dd1—a4	Sb7—d8
15.	b2—b4	Lc5—b6
16.	Sb1—a3	Lc8—e6
17.	Sa3—c4	Le6 n. c4
18.	Le2 n. c4	0—0
19.	Lc1—a3	Sf6—d5

In der Absicht mit dem Springer den Bauer f4 und dann den Springer e5 zu nehmen, oder auch unter Umständen e4—e3 zu spielen.

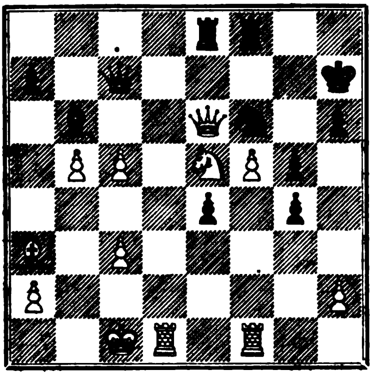
20.	b4—b5	c6—c5
21.	g2—g3	Kg8—h7

Zur Vorbereitung von f7—f5, ein Zug, der jetzt wegen Da4—b3 nicht geschehen kann. Auf e4—e3 würde 0—0—0 folgen.

22.	0—0—0	f7—f5
23.	Da4—b3	Sd5—f6
24.	d2—d4	Dd6—c7
25.	Lc4—e6	g7—g6
26.	g3—g4	Sd8 n. e6
27.	Db3 n. e6	f5 n. g4
28.	f4—f5	g6—g5
29.	d4 n. c5	Ta8—e8

Das schwarze Spiel ist jetzt bereits verloren und selbst der letzte Zug, der offenbar der stärkste an dieser Stelle ist, vermag die Niederlage nicht mehr zu verhindern.

Schwarz.



Weiss.

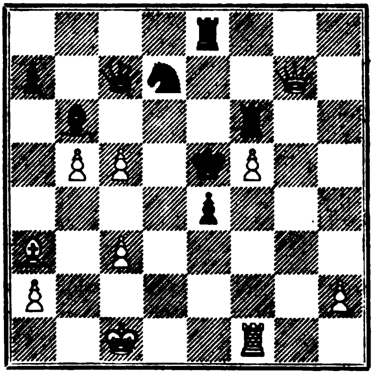
30.	Td1—d7†	Sf6 n. d7
31.	De6—g6†	Kh7—h8
32.	Dg6 n. h6†	Kh8—g8
33.	Dh6 n. g5†	Kg8—h7
34.	Dg5—h5†	Kh7—g7
35.	Dh5 n. g4†	Kg7—f6

Geht der König auf die h-Linie, so bringt Weiss den Thurm in's Spiel und gewinnt bald.

36.	Dg4—g6†	Kf6 n. e5
37.	Dg6—g7†	Tf8—f6

ss setzt spätestens mit dem 6. Zuge matt.

Schwarz.



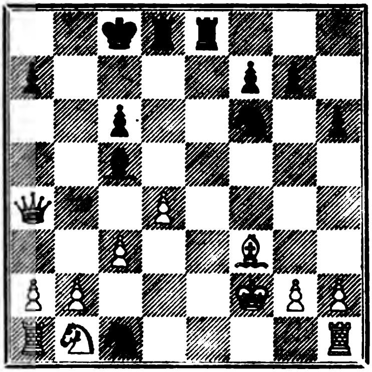
Weiss.

IV.

	Weil. Weiss.	Herr X. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Sg8—f6
4.	Sf3—g5	d7—d5
5.	e4 n. d5	Sc6—a5
6.	Lc4—b5†	c7—c6
7.	d5 n. c6	b7 n. c6
8.	Lb5—e2	h7—h6
9.	Sg5—f3	e5—e4
10.	Sf3—e5	Dd8—d4
11.	Se5—g4	Lc8 n. g4
12.	Le2 n. g4	e4—e3
13.	Lg4—f3	e3 n. f2†
14.	Ke1—f1	0—0—0
15.	Dd1—e2	Lf8—c5
16.	c2—c3	Dd4—a4
17.	d2—d4	Sa5—b3
18.	De2—c2	Th8—e8
19.	Kf1 n. f2	Sb3 n. c1
20.	Dc2 n. a4	. . . . . .

Ein grober Fehler. Schwarz setzt jetzt in 4 Zügen matt.

Schwarz.



Weiss.

V.

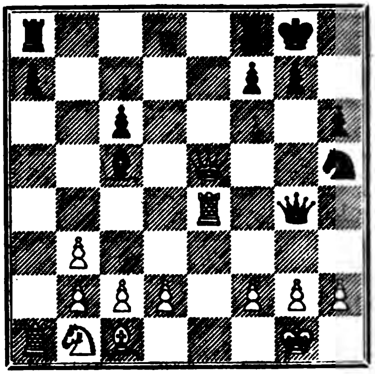
Williams.	Wayte.
Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—c4	Sg8—f6
4. Sf3—g5	d7—d5
5. e4 n. d5	Sc6—a5
6. Lc4—b5†	c7—c6
7. d5 n. c6	b7 n. c6
8. Dd1—f3	Dd8—b6
9. Lb5—a4	Lc8—g4
10. Df3—g3	Lf8—c5
11. 0—0	. . . . . .

Hier konnte Weiss wohl besser Dg3 n. e5† spielen und auf Ke8—f8 oder d7 mit 0—0 sich sicher stellen.

11.	0—0
12. La4—b3	h7—h6
13. Sg5—f3	Sa5 n. b3
14. a2 n. b3	e5—e4
15. Sf3—e5	Lg4—e2
16. Tf1—e1	Sf6—h5
17. Se5—d7	Db6—d8
18. Dg3—e5	Dd8 n. d7
19. Te1 n. e2	Dd7—g4
20. Te2 n. e4	. . . . . .

Fehler, der es Schwarz möglich macht in wenigen Zügen das [Spiel zu ge]winnen.

Schwarz.



Weiss.

20.	. . . .	Sh5—f4
21.	g2—g3	. . . .

Gezwungen.

21.	. . . .	Lc5—d6 und gewinnt.

VI.

	Harrwitz. Weiss.	Withers. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Sg8—f6
4.	Sf3—g5	d7—d5
5.	e4 n. d5	Sc6—a5
6.	Lc4—b5†	c7—c6
7.	d5 n. c6	b7 n. c6
8.	Lb5—a4	h7—h6
9.	Sg5—f3	e5—e4
10.	Dd1—e2	Lc8—e6
11.	Sf3—g1	. . . . . .

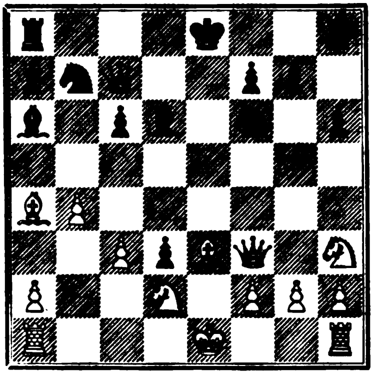
Jedenfalls besser, als Sf3—e5, worauf Schwarz Dd8—d4 mit entscheidendem Angriff spielt.

11.	. . . .	Lf8—c5
12.	c2—c3	Le6—c4
13.	De2—d1	Dd8—b6
14.	Sg1—h3	Sa5—b7
15.	b2—b4	Lc5—d6
16.	d2—d4	e4 n. d3
17.	Lc1—e3	Db6—c7
18.	Sb1—d2	Lc4—a6

19. Dd1—f3 . . . .

Es ist Weiss jetzt gelungen durch das momentane Opfer des d-Bauern sich aus seiner bedrängten Stellung zu befreien.

Schwarz.



Weiss.

19.	. . . .	0—0

Es fragt sich, ob hier nicht die Vertheidigung des Bauers c6 zweckmässiger gewesen wäre.

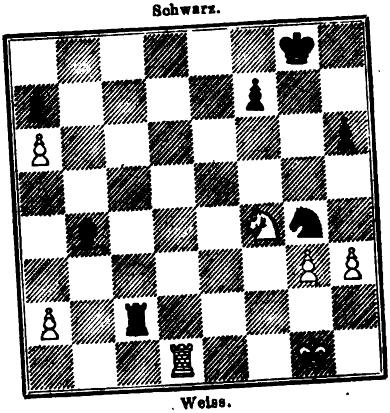
20.	Lh4 n. c6	Ta8—c8

Ein Fehler, der dem weissen Spiele das Uebergewicht verschafft.

21.	b4—b5	Sb7—a5
22.	Sh3—f4	Sa5 n. c6
23.	b5 n. a6	Sc6—e5
24.	Df3—b7	Dc7 n. c3
25.	0—0	Tc8—c7
26.	Db7—b3	Tf8—c8
27.	Tf1—c1	Dc3 n. b3
28.	Sd2 n. b3	g7—g5
29.	Sf4—h3	Se5—c4
30.	Le3—d4	Sf6—g4
31.	Tc1—d1	Sg4—e5
32.	f2—f4	g5 n. f4
33.	Sh3 n. f4	Se5—g4
34.	g2—g3	d3—d2
35.	Sb3 n. d2	Sc4 n. d2
36.	Td1 n. d2	Tc7—c2
37.	Ta1—d1	Ld6—b4
38.	Td2 n. c2	Tc8 n. c2
39.	h2—h3	. . . . . .

Der Springer g4 geht jetzt verloren, wie man aus den folgenden, für den Anfänger lehrreichen Zügen sehen wird.

Schwarz.



Weiss.

39.	Sg4—h2

Schwarz hätte besser den Springer aufgegeben und dafür die Bauern a2 und a6 genommen.

40. Td1—d3	Tc2 n. a2
41. Ld4 n. a7	Ta2 n. a6
42. La7—f2	Ta6—a2
43. Sf4—g2	Kg8—h7
44. Lf2—d4	Ta2—a8

Schwarz musste jetzt mit dem Thurm nach d2 gehen und das Spiel würde dann unentschieden geworden sein, denn auf Td3 n. d2 folgte Sh2—f3.

45. Kg1 n. h2 und gewinnt.

VII.

Mongredien.
Schwarz.

e7—e5
Sb8—c6
Sg8—f6
d7—d5
Sc6—a5
h7—h6
Lc8—g4

8.	h2—h3	Lg4 n. f3
9.	Dd1 n. f3	Lf8—d6

Auch hier war e5—e4 vorzuziehen.

10.	Lc4—b5†	c7—c6
11.	d5 n. c6	b7 n. c6
12.	Lb5 n. c6†	Sa5 n. c6
13.	Df3 n. c6†	Ke8—e7
14.	Sb1—c3	Ta8—c8
15.	Dc6—f3	Th8—e8
16.	0—0	. . . . . .

Weiss hat jetzt bei guter Stellung zwei Bauern mehr als Schwarz, und muss daher gewinnen.

16.	. . . .	Ke7—f8
17.	Lc1—d2	g7—g5

Ein Wagniss, das den Verlust des schwarzen Spiels beschleunigt.

18.	h3—h4	Sf6—h7
19.	Df3—f5	Kf8—g7
20.	h4 n. g5	h6 n. g5
21.	g2—g3	. . . . . .

Um den König nach g2 und dann den Thurm nach h1 zu führen.

21.	. . . .	f7—f6
22.	Kg1—g2	Te8—h8
23.	Tf1—h1	Tc8—c7
24.	Th1—h2	Dd8—c8
25.	Df5 n. c8	Dh8 n. c8
26.	Ta1—h1	Sh7—f8
26.	Sc3—b5 und gewinnt.	

Das Giuoco piano.

Einen correcten Angriff im Königsspringerspiel gewährt das Giuoco piano. Die Eröffnungszüge sind folgende:

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5

[Wei]ss hat seine Angriffsfiguren günstig entwickelt, Schwarz jedoch auch d[en Kö]nigsbauer ausreichend gedeckt und mit Lf8—c5 seinen Königsläufer i[n ein]e zum Gegenangriff geeignete Lage gebracht. Es fragt sich nun, wie W[eiss a]m vortheilhaftesten das Spiel fortsetzt. Es kann dies ohne Nach-

theil mit 4. 0—0 oder d2—d3 geschehen. Der Zug 4. b2—b4, das sogenannte Evans-Gambit, eine der interessantesten und wichtigsten Varianten des Giuoco piano, behandeln wir unter einer besonderen Ueberschrift. Die stärkste und üblichste Fortsetzung ist:

1. Spiel.

4. c2—c3 . . . .

Mit diesem Zuge bereitet Weiss d2—d4 vor, die Constituirung eines Centrums, das die feindlichen Figuren zurückdrängt, und selbst in das feindliche Spiel einzudringen droht. Die beste Vertheidigung ist jetzt die Entwickelung des Königsspringers.

4. . . . . Sg8—f6

Zwei andere Vertheidigungen 4. d7—d6 und Dd8—e7 werden in den folgenden Spielen erörtert werden.

5. d2—d4 . . . .

Eine sichere Fortsetzung, die jedoch einen minder kräftigen Angriff gewährt, ist d2—d3.

5. . . . . e5 n. d4
6. e4—e5 . . . .

Ueber c3 n. d4 siehe folgendes Spiel.

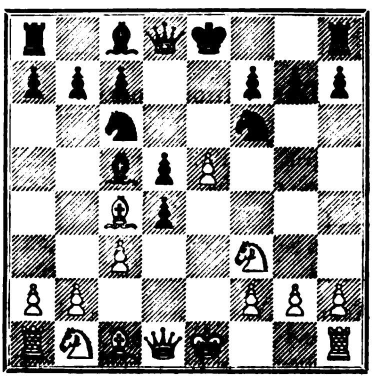
6. . . . . d7—d5

Wenn Schwarz hier gleich Sf6—e4 spielt, so antwortet Weiss Lc4—d5 und erobert den Springer.

7. Lc4—b5 . . . .

Weiss würde schlecht spielen, wenn er hier den Springer f6 nähme. Das Spiel könnte sich dann, wie folgt, gestalten:

Schwarz.



Weiss.

7.	e5 n. f6	d5 n. c4
8.	f6 n. g7	Th8—g8
9.	Lc1—g5	f7—f6
10.	Dd1—e2†	Dd8—e7
11.	Lg5 n. f6	De7 n. e2†
12.	Ke1 n. e2	d4—d3†
13.	Ke2—d1	Lc8—g4
14.	h2—h3	Lg4 n. f3†
15.	g2 n. f3	Ke8—f7
16.	Sb1—d2	Kf7 n. f6
17.	Sd2—e4†	Kf6 n. g7
18.	Se4 n. c5	Sc6—e5 und Schwarz muss gewinnen.

7.	. . . .	Sf6—e4
8.	c3 n. d4	Lc5—b6

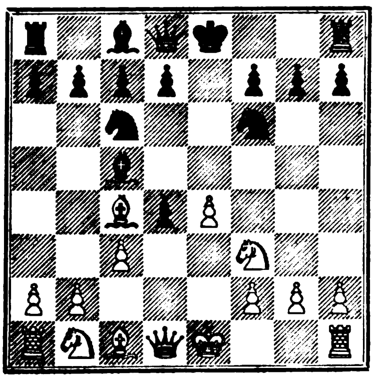
Schlechter ist hier Lc5—b4†, indem dann Weiss mit dem Läufer auf d2 deckt und ein gutes Spiel bekommt.

9. Sb1—c3 und die Spiele stehen ungefähr gleich.

2. Spiel.

Wir liessen im vorigen Spiel im 6. Zuge den Königsbauer vorgehen, um den Springer zurückzudrängen. Schwarz schlägt jedoch, wie sich herausstellt, diesen Angriff mit d7—d5 vollständig ab. Betrachten wir nun eine andere; die einfache Fortsetzung des Spiels, nämlich c3 n. d4. Die Stellung ist folgende:

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
6. c3 n. d4	Lc5—b4†

dieser Variante ist das Schachgeben mit dem Läufer auf b4 bei --, als der Rückzug nach b6. Denn der Vertheidigende muss

darauf ausgehen, das feindliche Centrum zu sprengen, was er im letzteren Falle nicht mehr vermag.

7.	Lc1—d2	Sf6 n. e4

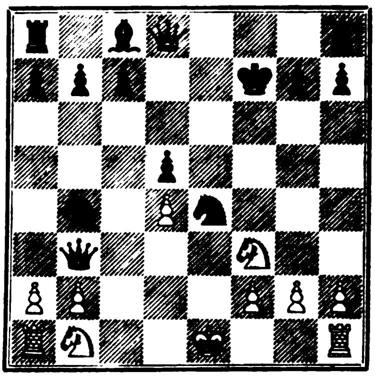
Auf Lb4 n. d2† wird das Spiel, wie folgt, fortgesetzt:

7.	. . .	Lb4 n. d2†
8.	Sb1 n. d2	d7—d5
9.	e4 n. d5	Sf6 n. d5
10.	Dd1—b3	Sc6—e7
11.	0—0	0—0 und die Spiele stehen gleich.

8.	Ld2 n. b4	Sc6 n. b4
9.	Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7
10.	Dd1—b3†	d7—d5
11.	Db3 n. b4 und die Spiele stehen ungefähr gleich.	

Auf Sf3—e5† bekommt Schwarz ein gutes Spiel, wenn er mit dem Könige nach f6 vorgeht. Ein Zug, der gewiss nur in den seltensten Fällen mit Vortheil gemacht werden kann.

Schwarz.



Weiss.

11.	Sf3—e5†	Kf7—f6
12.	Db3 n. b4	c7—c5
13.	Db4—a4	Dd8—e8 und Schwarz hat ein gutes Spiel.

3. Spiel.

Die Vertheidigung Sg8—f6 zeigte sich als stichhaltig gegen 4. c2—c3. Schwächer, jedoch nicht uncorrect ist d7—d6, und Lc5—b6, Züge, die wir in diesem und im nächsten Spiel erörtern wollen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6

3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	c2—c3.	**d7—d6**
5.	d2—d4	e5 n. d4
6.	c3 n. d4	Lc5—b6

Wenn Schwarz Lc5—b4† spielt, so kann das Spiel auf folgende Art zu Gunsten des Weissen fortgesetzt werden.

6.	. . . .	Lc5—b4†
7.	Ke1—f1	. . . . . .

Weiss macht diesen Zug in der Absicht, durch d4—d5 und dann Dd1—a4 eine Figur zu gewinnen.

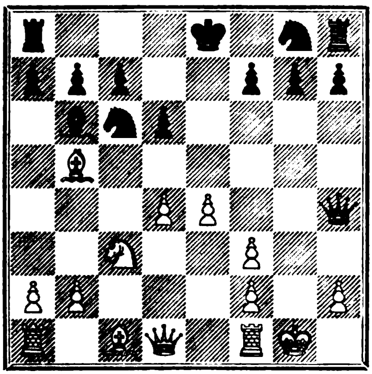
7.	. . . .	Lc8—g4
8.	Dd1—a4	Lg4 n. f3
9.	g2 n. f3	Dd8—d7
10.	Lc4—b5	0—0—0
11.	Kf1—g2 und Weiss gewinnt eine Figur.	

7.	Sb1—c3	. . . . . .

Am Besten.

7.	. . . .	Lc8—g4
8.	Lc4—b5	Lg4 n. f3
9.	g2 n. f3	Dd8—h4
10.	0—0 und Weiss hat ein gutes Spiel.	

Schwarz.



Weiss.

Schlechter wäre die Fortsetzung:

10.	Dd1—a4	Sg8—e7
11.	d4—d5	Dh4 n. f2†
12.	Ke1—d1	Df2 n. f3†
13.	Kd1—c2	Df3 n. h1
14.	d5 n. c6	Dh1 n. h2†
15.	Kc2—b3	0—0—0
16.	c6 n. b7†	Kc8—b8
17.	Lc1—g5	Dh2—e5 und gewinnt.

4. Spiel.

Ein anderes System der Vertheidigung gegen das Streben des Weissen, ein Centrum zu bilden, gewährt 4. Dd8—e7 oder Lc5—b6. Es bleibt sich gleich, welcher von diesen beiden Zügen zuerst geschieht. Die Absicht des Schwarzen besteht nämlich darin, den Damenbauer, wenn er nach d4 geführt wird, nicht zu schlagen, vielmehr durch fortgesetzte Vertheidigung des Bauers e5 die Stärke des feindlichen Centrums zu schwächen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	c2—c3	Dd8—e7
5.	d2—d4	Lc5—b7
6.	d4 n. e5	Sc6 n. e5
7.	Sf3 n. e5	De7 n. e5
8.	0—0	d7—d6
9.	Kg1—h1	Lc8—e6 und die Spiele

stehen ungefähr gleich.

5. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	c2—c3	Lc5—b6
5.	d2—d4	Dd8—e7
6.	0—0	d7—d6
7.	Lc1—g5	f7—f6
8.	Lg5—e3	e5 n. d4
9.	Le3 n. d4	Lc8—e6
10.	Lc4 n. e6	De7 n. e6
11.	a2—a4	Sg8—e7 und die Spiele

sind ungefähr gleich.

Erläuternde Partien.

I.

	Dubois. Weiss.	Steinitz. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6

3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	0—0	. . . .

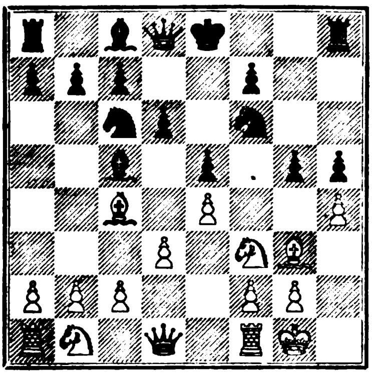
Weiss setzt hier seinen Angriff nicht sofort mit c2—c3 fort, eine Spielart, gegen die Schwarz mit Sg8—f6, wie hier, oder mit d7—d6 sich vortheilhaft vertheidigen kann.

4.	. . . .	Sg8—f6
5.	d2—d3	d7—d6
6.	Lc1—g5	. . . .

Dieser Zug könnte wohl durch einen andern ersetzt werden, denn der Läufer kann sofort durch h7—h6 zurückgedrängt, oder zu dem für Schwarz günstigen Abtausch des Springers genöthigt werden.

6.	. . . .	h7—h6
7.	Lg5—h4	g7—g5
8.	Lh4—g3	h6—h5
9.	h2—h4	. . . .

Schwarz.



Weiss.

Wenn Weiss hier mit dem Springer den Bauer g5 nahm, so setzte Schwarz das Spiel, wie folgt, fort:

9.	Sf3 n. g5	h5—h4
10.	Sg5 n. f7	Dd8—e7
11.	Sf7 n. h8	h4 n. g3

Jetzt kann Weiss auf verschiedene Art den Angriff fortsetzen, mit Lc4—f7 † ler Sh8—f7, oder Kg1—h1. Diese drei Fälle wollen wir unter A., B. und C :trachten.

A.

12.	Lc4—f7 †	Ke8—d8
13.	Sb1—d2	. . . .

Am Besten.

13\. . . . . g3 n. f2†
14\. Kg1—h1 Sf6—g4 und Schwarz muss gewinnen.

B.

12\. Sh8—f7 Lc5 n. f2†
13\. Tf1 n. f2 . . . . . .

Am Besten.

13\. . . . . g3 n. f2†
14\. Kg1 n. f2 . . . . . .

Am Besten.

14\. . . . . Sf6—g4†
15\. Kg2—f3 . . . . . .

Am Besten.

15\. . . . . De7—f6
16\. Dd1—f3 Df6—g7 und gewinnt.

C.

12\. Kg1—h1 Lc5 n. f2
13\. Lc4—f7† Ke8—d8
14\. Sb1—d2 Sf6—g4
15\. Sd2—f3 De7—f6 und gewinnt.

9\. . . . . Lc8—g4
10\. c2—c3 Dd8—d7
11\. d3—d4 . . . . . .

Um sich gegen den gefährlichen Angriff des Königsläufers zu vertheidigen, opfert Weiss einen Bauer. Es gelingt ihm jedoch nicht, sein Spiel auf diese Art günstiger zu gestalten.

11\. . . . . e5 n. d4
12\. e4—e5 d6 n. e5
13\. Lg3 n. e5 Sc6 n. e5
14\. Sf3 n. e5 Dd7—f5

Ein guter Zug, der alle Angriffspläne des Weissen durchkreuzt.

15\. Se5 n. g4 . . . . . .

Besser war hier Lc4 n. f7† und dann Dd1—e1

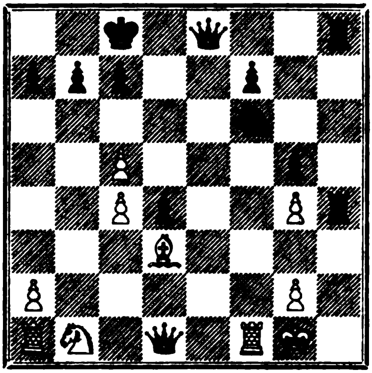
15\. . . . . h5 n. g4
16\. Lc4—d3 Df5—d5
17\. b2—b4 0—0—0
18\. c3—c4 . . . . . .

Hätte Weiss sofort b4 n. c5 gespielt, so würde Schwarz Th8 n. h4 und dann Td8—h8 gespielt haben.

18\. . . . . Dd5—c6
19\. b4 n. c5 Th8 n. h4

20.	f2—f3	Td8—h8
21.	f3 n. g4	Dc6—e8

Schwarz.



Weiss.

22.	Dd1—e2	. . . .

Wenn Weiss hier Tf1—e1 spielt, so gewinnt Schwarz auf folgende Art:

22.	Tf1—e1	De8—f8
23.	Ld3—f5†	Kc8—b8
24.	Dd1 n. d4	Sf6 n. g4
25.	Lf5 n. g4	f7—f5

und obwohl Weiss jetzt zwei Figuren mehr hat, als Schwarz, so kann er doch das Spiel nicht mehr halten.

22.	. . . .	De8—e3†
23.	De2 n. e3	d4 n. e3
24.	g2—g3	Th4—h1†
25.	Kg1—g2	Th8—h2†
26.	Kg2—f3	Th1 n. f1†
27.	Ld3 n. f1	Th2—f2†
28.	Kf3 n. e3	Tf2 n. f1
29.	a2—a4	Kc8—d7
30.	Ke3—d3	Sf6 n. g4
31.	Kd3—c3	Sg4—e3
32.	Ta1—a2	Tf1 n. b1
33.	Ta2—d2†	Kd7—c6
34.	Td2—e2	Tb1—c1†
35.	Kc3—d2	Tc1—c2†
36.	Kd2 n. e3	Tc2 n. e2†
37.	Ke3 n. e2	f7—f5

Weiss giebt das Spiel auf.

II.

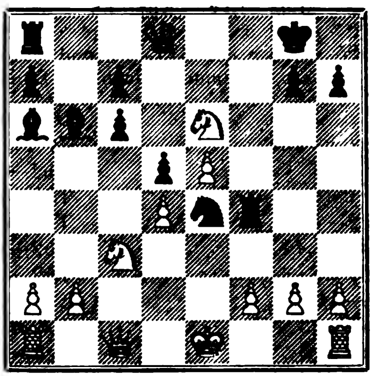
Ralli. Weiss.		Löwenthal. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	c2—c3	Sg8—f6
5.	d2—d4	e5 n. d4
6.	e4—e5	d7—d5
7.	Lc4—b5	Sf6—e4
8.	Lb5 n. c6†	b7 n. c6
9.	c3 n. d4	Lc5—b6
10.	Sb1—c3	0—0
11.	Lc1—e3	f7—f5
12.	Dd1—c1	. . . . . .

Weiss hätte hier lieber rochiren sollen.

12.	. . . .	Lc8—a6
13.	Sf3—g5	f5—f4
14.	Le3 n. f4	Tf8 n. f4
15.	Sg5—e6	. . . . . .

Es hat den Anschein, als ob Weiss durch diesen Zug in Vortheil käme, er hat jedoch das nun folgende glänzende Opfer der Dame übersehen.

Schwarz.



Weiss.

15.	. . . .	Se4 n. c3
16.	Dc1 n. f4	. . . . . .

Wenn der Springer die Dame nahm, so spielte Schwarz, wie folgt:

16.	Se6 n. d8	Tf4—e4†
17.	Ke1—d2	Sc3—e2

18.	Dc1—b1	Te4 n. d4†
19.	Kd2—e1	Lb6—a5†
20.	b2—b4	Td4 n. b4 und gewinnt.

16.	. . . . .	Sc3—e2
17.	Se6 n. d8	Se2 n. f4
18.	Sd8 n. c6	La6—b7
19.	Sc6—b4	Lb6 n. d4
20.	g2—g3	Sf4—h3
21.	f2—f4	Ld4 n. b2
22.	Ta1—b1	d5—d4
23.	Tb1 n. b2	Lb7 n. h1
24.	Sb4—a6	Ta8—c8
25.	Sa6—c5	g7—g5
26.	f4—f5	g5—g4
27.	Tb2—b4	Sh3—g5
28.	e5—e6	Sg5—e4
29.	Tb4 n. d4	Se4 n. c5
30.	Td4 n. g4†	Kg8—f8
31.	Tg4—c4	Sc5—e4
32.	g3—g4	Lh1—f3
33.	f5—f6	Tc8—b8 und gewinnt.

III.

Die folgende an brillanten Wendungen reiche Partie wurde kürzlich von Professor Anderssen gegen einen starken Breslauer Schachspieler gewonnen.

	Z. . . . Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	c2—c3	Sg8—f6
5.	d2—d4	e5 n. d4
6.	c3 n. d4	. . . . . .

Hier pflegt gewöhnlich e4—e5 zu geschehen, worauf Schwarz mit d7—d5 ein gutes Spiel bekommt.

6.	. . . . .	Lc5—b4†
7.	Lc1—d2	Lb4 n. d2†
8.	Sb1 n. d2	d7—d5
9.	e4 n. d5	Sf6 n. d5
10.	Dd1—b3	Sc6—e7
11.	0—0	0—0
12.	Tf1—e1	a7—a5

Absicht, später den Damenthurm über a6 ins Spiel zu bringen.

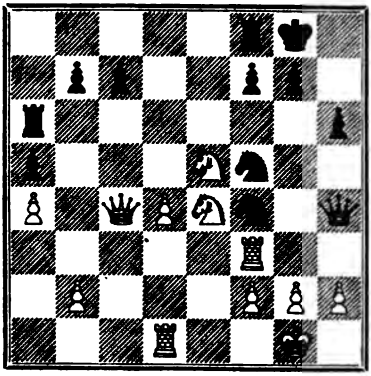
.	a2—a4	h7—h6

14.	Sd2—e4	Sd5—f4
15.	Sf3—e5	Lc8—e6
16.	Ta1—d1	Le6 n. c4
17.	Db3 n. c4	Ta8—a6
18.	Te1—e3	Se7—f5
19.	Te3—f3	Dd8—h4

Das Spiel hat den Charakter eines Cavalleriegefechts. Die vier Springer bilden ein Carré.

20.	Se4—c5	. . . .

Schwarz.



Weiss.

Auf g2—g3 würde Sf4—h3† folgen.

20.	. . . .	Ta6—d6
21.	g2—g3	Sf4—h3†
22.	Kg1—g2	Dh4—h5
23.	g3—g4	Td6—g6
24.	Se5 n. g6	Dh5 n. g4†
25.	Tf3—g3	. . . .

Es ist bemerkenswerth, dass beiderseits ein Thurm für einen Springer gegeben werden musste.

25.	. . . .	Sf5 n. g3
26.	Sg6—e7†	Kg8—h8
27.	f2—f3	Sh3—f4†
28.	Kg2—f2	Sg3—h1†
29.	Td1 n. h1	. . . .

Auf Kf2—e3 folgt Dg4—g2.

29.	. . . .	Dg4—g2†
30.	Kf2—e3	Tf8—e8
31.	Ke3 n. f4	. . . .

Auf Dc4 n. f7 folgt Te8 n. e7†

31.	. . . .	Dg2—g5†
32.	Kf4—e4	Te8 n. e7†
33.	Ke4—d3	Te7—e3†
34.	Kd3—c2	Dg5—g2†
35.	Kc2—b1	Dg2 n. h1†
36.	Kb1—a2	Dh1 n. f3
	Aufgegeben.	

IV.

	Amsterdam. Weiss.	**London.** Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	c2—c3	Sg8—f6
5.	d2—d4	e5 n. d4
6.	e4—e5	d7—d5
7.	Lc4—b5	Sf6—e4
8.	Lb5 n. c6†	b7 n. c6
9.	c3 n. d4	Lc5—b6
10.	Sb1—c3	f7—f5
11.	h2—h4	. . . .

Ein schwacher Zug. Weiss musste statt dessen den Bauer en passant nehmen.

11.	. . . .	0—0
12.	Lc1—f4	c6—c5
13.	Ke1—f1	. . . .

Weiss beabsichtigt, den Thurm über h3 ins Spiel zu bringen, und geht mit dem Könige nach f1, um dem Zuge Lc8—a6 zuvorzukommen.

13.	. . . .	Ta8—b8

Hiermit wird der Bauer b2 indirect angegriffen.

14.	Sc3—a5	c5 n. d4
15.	Sf3 n. d4	Dd8—e8

Hiermit beginnt ein Angriff auf den isolirten feindlichen Königsbauer, der schliesslich ein Opfer desselben wird.

16.	b2—b3	c7—c5
17.	Sd4—c2	d5—d4
18.	Ta1—c1	Lc8—a6†
19.	Kf1—g1	La6—b5
20.	Sc2—a3	. . . .

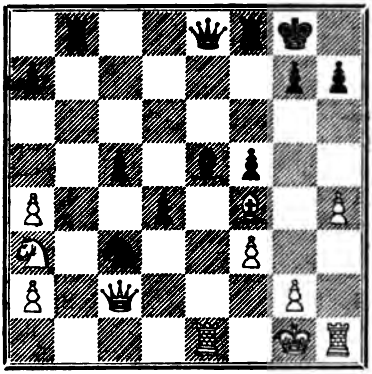
Auf Sa4—b2 oder Sa4 n. b6 folgt Se4—c3—e2†

20.	. . . .	Lb5 n. a4
21.	b3 n. a4	Lb6—c7

22.	f2—f3	Se4—c3
23.	Dd1—e2	Lc7 n. e5
24.	Tc1—e1	. . . .

Weiss glaubt nun eine Figur zu gewinnen, allein Schwarz hat Gelegenheit, wie man gleich sehen wird, durch ein Opfer der Dame den Sieg für sich zu entscheiden.

Schwarz.



Weiss.

24.	. . . .	Le5 n. f4
25.	Te1 n. e8	Tf8 n. e8
26.	Kg1—f2	. . . .

Nothwendig, um Lf4—g3 zu verhindern.

26.	. . . .	Te8—e2 †
27.	Dc2 n. e2	Sc3 n. e2
28.	Kf2 n. e2	Tb8—e8 †

Um dem König das Feld d3 unzugänglich zu machen, denn zöge er jetzt dort hin, so folgt Te8—e3 †

29.	Ke2—f2	d4—d3
30.	Ta1—d1	d3—d2
31.	Kf2—f1	Lf4—g3
32.	Sa3—c2	Te8—e1 †
33.	Sc2 n. e1	d2 n. e1 †
34.	Td1 n. e1	Lg3 n. e1
35.	Kf1 n. e1	Kg8—f7 und gewinnt.

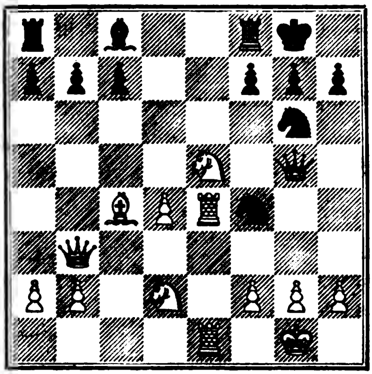
V.

	Buckle.	**Anderssen.**
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6

3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	c2—c3	Sg8—f6
5.	d2—d4	e5 n. d4
6.	c3 n. d4	Lc5—b4†
7.	Lc1—d2	Lb4 n. d2†
8.	Sb1 n. d2	d7—d5
9.	e4 n. d5	Sf6 n. d5
10.	Dd1—b3	Sc6—e7
11.	0—0	0—0
11.	Tf1—e1	Sd5—f4
13.	Te1—e4	Se7—g6
14.	Ta1—e1	Dd8—f6
15.	Sf3—e5	Df6—g5

Schwarz hofft durch einen Gegenangriff das Spiel gewinnen zu können. Dieses Spielverfahren ist jedoch nicht richtig. Es musste Sg6 n. e5 geschehen.

Schwarz.



Weiss.

16.	Lc4 n. f7†	Kg8—h8
17.	Se5 n. g6†	h7 n. g6
18.	Db3—g3	Dg5 n. g3
19.	h2 n. g3	Tf8 n. f7
20.	Te4 n. f4	Tf7 n. f4
21.	Te1—e8†	Kh8—h7

22. g3 n. f4 und gewann später durch den Mehrbesitz eines Bauers.

VI.

	Buckle.	**Schulda.**
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5.
2.	Sg1—f3	Sb8—c6

3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	Sb1—c3	. . . .

Hiermit weicht der Angreifende von der gewöhnlichen Fortsetzung des Angriffs c2—c3 ab. Eine Spielart, die wenig üblich, jedoch durchaus correct ist.

4.	. . . .	Sg8—f6
5.	d2—d3	d7—d6
6.	0—0	h7—h6
7.	Sc3—e2	Sc6—a5
8.	Lc4—b3	b7—b5
9.	Se2—g3	Lc5—b6
10.	Kg1—h1	c7—c5
11.	Lc1—d2	Sa5—c6

Schwarz spielte consequent, wenn er mit dem Springer den Läufer nahm. Da dies nicht geschehen ist, so hat er sich offenbar zwecklos nach a5 begeben.

12.	a2—a4	b5—b4
13.	Lb3—c4	. . . .

Ein verlorenes Tempo. Stärker war Sf3—h4

13.	. . . .	Sc6—e7
14.	Sf3—h4	Lc8—g4

Ebenfalls ein schwacher Zug.

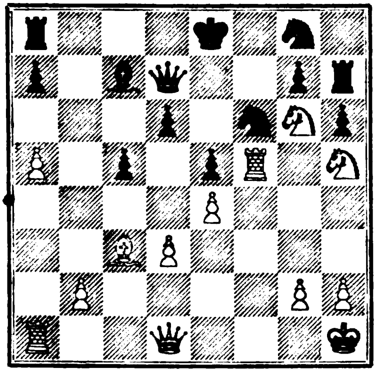
15.	f2—f3	Lg4—e6
16.	Lc4 n. e6	f7 n. e6
17.	f3—f4	e5 n. f4
18.	Tf1 n. f4	Dd8—d7
19.	Sg3—h5	. . . .

Hiermit droht Weiss Tf4 n. f6 zu spielen und dann mit dem Springer auf f6 Schach der Dame und dem Könige zu geben.

19.	. . . .	Se7—g8
20.	Sh4—g6	Th8—h7
21.	a4—a5	Lb6—c7
22.	c2—c3	b4 n. c3
23.	Ld2 n. c3	e6—e5
24.	Tf4—f5	. . . .

Das Spiel hat einen sehr lebhaften Charakter angenommen und wird von jetzt ab von Weiss vortrefflich weiter geführt.

Schwarz.



Weiss.

24. . . . . . Ta8—b8
25. Dd1—g4 . . . .

Die Dame kann nicht genommen werden, weil dann der Thurm auf f8† und matt giebt.

25. . . . . . Dd7—e6

Ein Fehler. Besser wäre Dd7—f7.

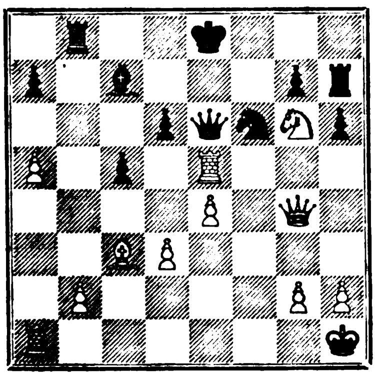
26. Sh5 n. f6† Sg8 n. f6

Auf g7 n. f6 würde Weiss noch vortheilhafter mit Tf5 n. e5 das Spiel fortgesetzt haben.

27. Tf5 n. e5 . . . .

Der entscheidende Zug.

Schwarz.



Weiss.

27.	. . . .	De6 n. e5.

Schwarz hätte besser Sf6 n. g4 gespielt, jedoch auch in diesem Falle würde der Vortheil auf der Seite des weissen Spiels geblieben sein.

28.	Dg4—h3	. . . . . .

Ein vortrefflicher Zug, der der schwarzen Dame den Rückzug nach e6 unmöglich macht und das Spiel schnell zu Ende führt.

28.	. . . .	Sf6 n. e4
29.	d3 n. e4	De5 n. e4
30.	Ta1—e1 und gewinnt.	

VII.

	Bledow. Weiss.	Szén. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	c2—c3	Dd8—e7
5.	d2—d4	Lc5—b6
6.	0—0	d7—d6
7.	h2—h3	h7—h6
8.	a2—a4	a7—a5
9.	Lc1—e3	e5 n. d4
10.	Le3 n. d4	Lb6 n. d4
11.	c3 n. d4	Sg8—f6
12.	e4—e5	d6 n. e5
13.	d4 n. e5	Sf6—h7
14.	Sb1—c3	Sc6—b4
15.	Sf3—d4	0—0
16.	f2—f4	Tf8—d8
17.	Sc3—e4	c7—c5
18.	Lc4 n. f7 †	. . . . . .

Hier hätte Weiss Se4—d6 spielen müssen.

18.	. . . .	De7 n. f7
19.	Se4 n. c5	Df7—c4
20.	Sc5—b3	Lc8—e6
21.	f4—f5	Dc4 n. b3
22.	Dd1 n. b3	Le6 n. b3
23.	Sd4 n. b3	b7—b6
24.	Ta1—d1	Sb4—d3
25.	e5—e6	Sd3 n. b2
26.	Td1—d2	Td8 n. d2
27.	Sb3 n. d2	Sh7—f6 und gewinnt.

VIII.

Staunton.		Barnes.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	0—0	d7—d6
5.	h2—h3	f7—f5

Ein gewagter Zug, der das schwarze Spiel compromittirt.

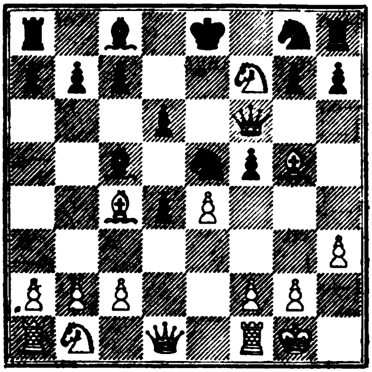
6.	d2—d4	e5 n. d4.
7.	Sf3—g5	Dd8—f6

Auf Sc6—e5 hätte Weiss Lc4 n. g8 und dann Dd1—h5† geantwortet.

8.	Sg5—f7	Sc6—e5
9.	Lc1—g5	. . . . . .

Ein Zug, der in dieser Stellung entscheidet.

Schwarz.



Weiss.

9.	. . . .	Df6—g6
10.	Sf7 n. h8	Dg6 n. g5
11.	f2—f4	d4—d3†
12.	Kg1—h1	Dg5—h4
13.	f4 n. e5	f5 n. e4
14.	Dd1—e1	Dh4 n. e1
15.	Tf1 n. e1	Sg8—e7
16.	e5 n. d6	c7 n. d6
17.	Lc4—f7†	Ke8—f8
18.	c2 n. d3	e4 n. d3
19.	Sb1—c3	d3—d2

20.	Te1—f1	Se7—f5
21.	Lf7—b3	Kf8—e8
22.	Sc3—e4	Sf5—e3
23.	Tf1—f3	Lc8—d7
24.	Se4 n. c5 und gewinnt.	

IX.

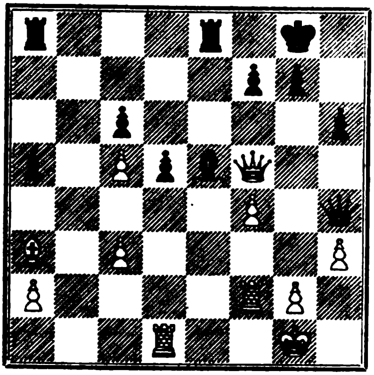
	Szén. Weiss.	**Bledow.** Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	c2—c3	d7—d6
5.	d2—d4	e5 n. d4
6.	c3 n. d4	Lc5—b6
7.	h2—h3	h7—h6
8.	Sb1—c3	Sg8—f6
9.	Lc4—b3	a7—a6
10.	0—0	Sc6—e7
11.	Sf3—h2	d6—d5

Dieser Zug begünstigt den Angriff des Weissen.

12.	e4—e5	Sf6—e4
13.	Tf1—e1	Se4 n. c3
14.	b2 n. c3	c7—c5
15.	Lb3—a4†	Se7—c6
16.	Lc1—a3	0—0
17.	La4 n. c6	b7 n. c6
18.	Ta1—b1	Lb6—a7
19.	Dd1—a4	Dd8—c7
20.	d4 n. c5	Lc8—f5
21.	Tb1—d1	Tf8—e8
22.	Sh2—f3	a6—a5
23.	Sf3—d4	Lf5—d7
24.	f2—f4	Dc7—c8
25.	Da4—c2	La7—b8
26.	Te1—e2	Dc8—d8
27.	Sd4—f5	Ld7 n. f5
28.	Dc2 n. f5	Dd8—h4
29.	Te2—f2	Lb8 n. e5

Dieser feine Zug erklärt hinlänglich, weswegen die schwarze Dame nach h4 gegangen ist.

Schwarz.



Weiss.

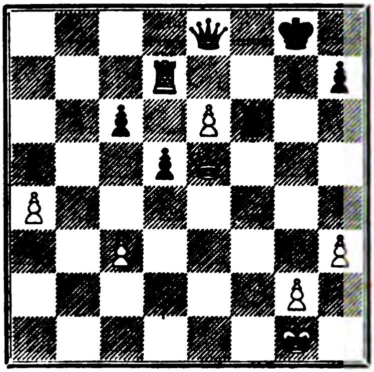
30.	f4 n. e5	Dh4—a4
31.	Td1—d4	Da4 n. a3
32.	Df5 n. f7†	Kg8—h8
33.	Td4—g4	Te8—g8
34.	Df7—g6	. . . .

Ein Fehlzug, durch den ein wichtiger Bauer verloren geht.

34.	. . . . .	Da3 n. c5
35.	Dg6—d3	Tg8—f8
36.	Dd3—d4	Dc5—e7
37.	Tf2 n. f8†	Th8 n. f8
38.	Tg4—g6	De7—e8
39.	Tg6—d6	Tf8—f5
40.	e5—e6	Tf5—f6
41.	Dd4—e5	Kh8—f8
42.	a2—a4	Kg8—f8
43.	Td6—d7	Kf8—g8

Der Bauer kann nicht genommen werden. Denn nimmt ihn der Thurm, so folgt 44. De5 n. g7† und matt. Nimmt aber die Dame, so geschieht 44. De5—b8† De6—e8. 45. Td7—d8† und gewinnt die Dame.

Schwarz.



Weiss.

44.	De5—c7	De8 n. e6
45.	Td7 n. g7†	Kg8—f8
46.	Tg7—h7	De6—e3†
47.	Kg1—h2	De3—f4†
48.	Dc7 n. f4	Tf6 n. f4
49.	Th7 n. h6	Tf4—c4
50.	Th6—f6†	Kf8—g7
51.	Tf6—f3.	Tc4 n. a4
52.	Tf3—f1	. . . .

Besser wäre hier g2—g4

52.	. . . . .	Ta4—c4
53.	Tf1—a1	Tc4 n. c3
54.	Kh2—g1	d5—d4
55.	Ta1 n. a5	c6—c5
56.	Kg1—f2	c5—c4
57.	Kf2—e1	Tc3—c2
58.	Ta5—d5	d4—d3
59.	Td5—d4	Kg7—f6
60.	g2—g4	Kf6—e5
61.	Td4—d8	Tc2—h2
62.	g4—g5	Ke5—e4
63.	Td8—e8†	Ke4—d4
64.	Te8—d8†	Kd4—c3
65.	g5—g6	d3—d2†
66.	Ke1—f1	Th2 n. h3
67.	g6—g7	Th3—g3 und gewi

X.

Mendheim.	Herr N.
Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5**

2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	c2—c3	Sg8—f6
5.	b2—b4	Lc5—b6
6.	d2—d3	d7—d6
7.	0—0	Lc8—e6
8.	Lc4 n. e6	f7 n. e6
9.	Dd1—b3	Dd8—d7
10.	Sf3—g5	d6—d5
11.	a2—a4	a7—a6

Besser wäre hier wohl a7—a5.

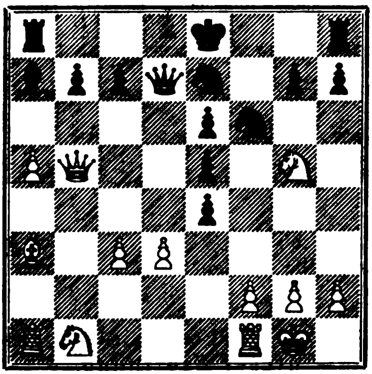
12.	a4—a5	Lb6—a7
13.	b4—b5	a6 n. b5
14.	Db3 n. b5	d5 n. e4
15.	Lc1—a3	. . . .

Dieser Zug ist bei Weitem stärker, als d3 n. e4, indem Schwarz nun nicht mehr nach der kurzen Seite rochiren kann.

15.	. . . .	Sc6—e7

Hiermit wird Weiss Gelegenheit zur Eroberung eines Bauern gegeben, ausserdem die beabsichtigte Rochade abermals vereitelt.

Schwarz.



Weiss.

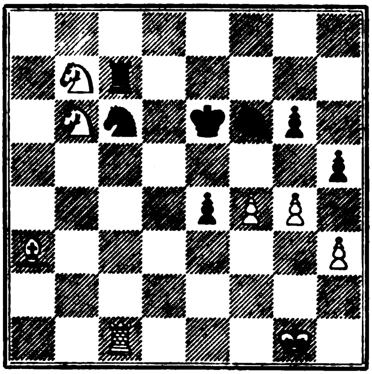
16.	Sg5 n. e6	Dd7 n. b5
17.	Se6 n. c7†	Ke8—f7
18.	Sc7 n. b5	e4 n. d3
19.	Sb1—d2	Th8—d8
20.	Sb5—d6†	Kf7—e6
21.	Sd6 n. b7	Td8—c8
22.	c3—c4	La7—d4
23.	Ta1—b1	Ld4—c3
24.	Sd2—b3	Tc8 n. c4

25.	Sb3—c5†	Ke6—d5
26.	Sc5 n. d3	Se7—c6
27.	Tb1—b5†	Kd5—e6
28.	Tf1—c1	Ta8—c8
29.	Tb5—b6	e5—e4
30.	Sd3—b2	Lc3 n. a5
31.	Sb2 n. c4	La5 n. b6
32.	Sc4 n. b6	Tc8—c7
33.	f2—f4	. . . . . .

Weiss konnte hier eine Figur mit Tc1 n. c6† gewinnen, er bereitet jedoch schon das das Spiel beschliessende Matt vor.

33.	. . . .	h7—h6
34.	h2—h3	g7—g6
35.	g2—g4	h6—h5

Schwarz.



Weiss.

36.	Tc1 n. c6†	Tc7 n. c6
37.	Sb7—d8† und matt.	

Noch einige zwischen starken Spielern gespielte Partien dieser Eröffnung.

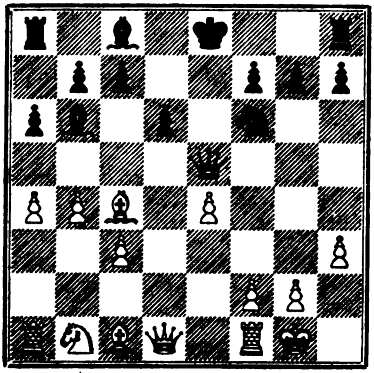
XI.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	c2—c3	d7—d6
5.	b2—b4	Lc5—b6
6.	a2—a4	a7—a6
7.	d2—d4	Dd8—e7

8.	d4 n. e5	Sc6 n. e5
9.	Sf3 n. e5	De7 n. e5
10.	0—0	Sg8—f6
11.	h2—h3	. . . .

Ein Fehlzug, den Schwarz geschickt benutzt.

Schwarz.



Weiss.

11.	. . . .	Lc8 n. h3.

Um auf g2 n. h3, wie folgt, zu spielen:

12.	g2 n. h3	De5—g3†
13.	Kg1—h1	Dg3 n. h3†
14.	Kh1—g1	Dh3—g3†
15.	Kg1—h1	Dg3—h4†
16.	Kh1—g1	. . . .

Geht der König nach g2, so folgt Dh4 n. e4—c4 und Schwarz behält drei Bauern mehr.

16.	. . . .	Sf6—g4
17.	Lc1—f4	Sg4 n. f2 und gewinnt

12.	Lc1—e3	Sf6—g4
13.	Tf1—e1	De5—h2†
14.	Kg1—f1	Dh2 n. g2†
15.	Kf1—e2	Sg4 n. e3
16.	Dd1—d3	Se3 n. c4
17.	Dd3 n. c4	Dg2 n. f2†
18.	Ke2—d1	Lh3—g4†
19.	Te1—e2	Lg4 n. e2† und gewinnt.

XII.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6

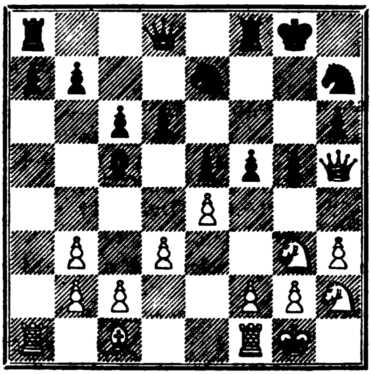
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	0—0	d7—d6
5.	h2—h3	h7—h6
6.	d2—d3	Sg8—f6
7.	Sb1—c3	Lc8—e6
8.	Lc4—b3	Sc6—e7
9.	Sc3—e2	0—0
10.	Se2—g3	c7—c6
11.	Sf3—h4	g7—g5

Das Vorrücken des Bauern ist in dieser Stellung, wie in vielen andern, sehr gefährlich, weil es den König bloss stellt und den Angriffen der feindlichen Figuren aussetzt.

12.	Sh4—f3	Sf6—h7
13.	Sf3—h2	Le6 n. b3
14.	a2 n. b3	f7—f5
15.	Dd1—h5	. . . .

Mit diesem Zuge ist das Schicksal des schwarzen Spiels entschieden.

Schwarz.



Weiss.

15.	. . . .	Kg8—g7
16.	e4 n. f5	Se7 n. f5
17.	Sg3 n. f5	Tf8 n. f5
18.	Sh2—g4	. . . .

Das schwarze Spiel ist jetzt rettungslos verloren. Wir führen es jedoch im Interesse des Anfängers weiter aus.

18.	. . . .	Tf5—f6
19.	Sg4 n. f6	Sh7 n. f6
20.	Dh5—e2	a7—a6
21.	Lc1—e3	Sf6—d7
22.	Le3 n. c5	Sd7 n. c5

23. g2—g3 . . . .

Um mit f2—f4 das feindliche Spiel zu sprengen.

23. . . . . Dd8—d7
24. Kg1—g2 Sc5—e6
25. c2—c3 h6—h5

Noch eine falsche Berechnung in der ohnehin schlechten Stellung.

26. De2 n. h5 Ta8—h8
27. Dh5—g4 und gewinnt.

Das Spiel vom Läuferbauer der Dame.
(im Königs-Springer-Spiel.)

Die Fortsetzung des Angriffes im Giuoco piano 4. c2—c3, mit der Weiss die Bildung eines Centrums vorbereitet, kann schon einen Zug früher stattfinden, ehe die Königsläufer ihre Angriffsplätze eingenommen haben. Diese Spielart ist nicht so stark, wie die angeführte Fortsetzung des Giuoco piano, jedoch durchaus sicher, und führt bei gegenseitig richtigem Verfahren zu gleichen Stellungen.

1. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	c2—c3	f7—f5

Dies Gegengambit kann ohne Nachtheil gespielt werden. Es führt zu einem lebhaften Spiel, correcter ist jedoch d7—d5 oder Sg8—f6, wie wir in den folgenden Spielen ausführen werden.

4. d2—d4 . . . .

Der stärkste Zug. Wenn Weiss e4 n. f5 spielt, so gestaltet sich das Spiel, wie folgt:

4. e4 n. f5 d7—d6
5. g2—g4 h7—h5
6. Sf3—g1 h5 n. g4
7. Dd1 n. g4 Sg8—e7
8. Lf1—d3 g7—g6 und Schwarz gewinnt mit
sserer Stellung den Bauer zurück.

4. . . . . d7—d6

Am Besten. Auf f5 n. e4 setzt Weiss sein Spiel in folgender
t fort:

4.	. . . .	f5 n. e4
5.	Sf3 n. e5	Sg8—f6

Am Besten.

6.	Lf1—b5	a7—a6
7.	Lb5 n. c6	d7 n. c6
8.	Lc1—g5	Lf8—d6
9.	Sb1—d2	Lc8—f5
10.	Dd1—b3 und Weiss hat das bessere Spiel.	

5.	d4 n. e5	f5 n. e4
6.	Sf3—g5	Sc6 n. e5 und die Spiele

sind gleich.

Im sechsten Zuge konnte Schwarz auch statt Sc6 n. e5 d6—d5 spielen und das Spiel in folgender Art weiter führen:

6.	. . . .	d6—d5
7.	e5—e6	Sg8—h6
8.	Lf1—b5	Dd8—d6
9.	c3—c4	d5 n. c4
10.	Lb5 n. c4	Dd6 n. d1†
11.	Ke1 n. d1	Sc6—d8 und die Spiele

sind gleich.

2. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	c2—c3	d7—d5
4.	Lf1—b5	. . . .

Weiss kann hier auch Dd1—a4 spielen, ein Zug, den wir zu Ende des Spiels ausführen wollen.

4.	. . . .	d5 n. e4
5.	Sf3 n. e5	Dd8—d5
6.	Dd1—a4	Sg8—e7

Am Besten.

7.	f2—f4	e4 n. f3
8.	Se5 n. f3	a7—a6
9.	Lb5—c4	Dd5—e4†
10.	Ke1—f2	Lc8—e6 und die Spiele

sind ungefähr gleich.

4.	Dd1—a4	d5 n. e4
5.	Sf3 n. e5	Dd8—d5
6.	Se5 n. c6	b7 n. c6

7. Lf1—c4	Dd5—d7
8. 0—0	Sg8—f6
9. Tf1—e1	Lf8—e7 und die Spiele

sind ungefähr gleich.

3. Spiel.

Eine sehr starke Vertheidigung gewährt auch 3. Sg8—f6, worauf Weiss am Besten mit d2—d4 antwortet.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. c2—c3	Sg8—f6
4. d2—d4	d7—d5

Der Zug Sf6 n. e4 wird im folgenden Spiele erörtert werden.

5. Lf1—b5	. . . .

Am Besten.

5.	Sf6 n. e4
6. Sf3 n. e5	Lc8—d7
7. Dd1—b3	Se4—d6

Bei Sc6 n. e5 würde Weiss mit Db3 n. d5 einen Bauer gewinnen.

8. Lb5 n. c6	Ld7 n. c6
9. 0—0	Lf8—e7 und die Spiele

sind ungefähr gleich.

4. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. c2—c3	Sg8—f6
4. d2—d4	Sf6 n. e4
5. d4 n. e5	Lf8—c5

Ein sehr starker Zug, der dem schwarzen Spiel das Uebergewicht verschafft. In vielen ähnlichen Stellungen ist die Entwicklung des Läufers nach c5, wegen Dd1—d5, womit zwei Figuren gleichzeitig angegriffen werden, verderblich. Hier findet jedoch eine Ausnahme statt.

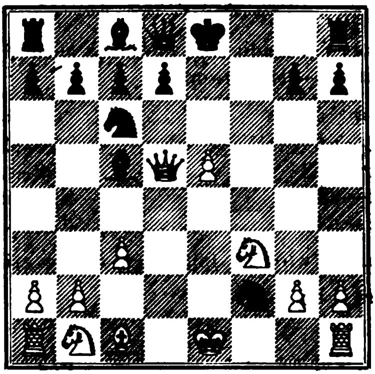
6. Lf1—c4 oder A.	Se4 n. f2
7. Dd1—d5	Dd8—e7
8. Th1—f1	Sf2—g4 und Schwarz hat

d[illegible]ere Spiel.

Geschieht im 7. Zuge statt Dd1—d5 Lc4 n. f7†, so gewinnt Schwarz auf folgende Art:

7.	Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7
8.	Dd1—d5†	Kf7—e8

Schwarz.



Weiss.

Die Verrechnung der Opfercombination zeigt sich jetzt. Weiss kann mit der Dame den Läufer c5 nicht nehmen, weil sie durch Sf2—d3† verloren gehen würde.

9.	Th1—f1	Sc6—e7
10.	Dd5—c4	d7—d5
11.	e5 n. d6	Dd8 n. d6
12.	Tf1 n. f2	Lc5 n. f2†
13.	Ke1 n. f2	Lc8—e6 und Schwarz hat

die Qualität bei gut entwickeltem Spiel.

A.

6.	Dd1—d5	Lc5 n. f2†
7.	Ke1—e2	f7—f5
8.	Sb1—d2	Sc6—e7

Am Besten.

9.	Dd5—b3	d7—d5
10.	e5 n. d6	Dd8 n. d6
11.	Sd2 n. e4	f5 n. e4
12.	Ke2 n. f2	e4 n. f3
13.	g2 n. f3	Lc8—e6 und Schwaz hat

das bessere Spiel.

Erläuternde Partien.

I.

	Kipping. Weiss.	Williams. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	c2—c3	Sg8—f6
4.	d2—d4	Sf6 n. e4
5.	d4—d5	. . . .

Diese Fortsetzung des Spiels ist so stark, wie das erörterte d4 n. e5.

5.	. . . .	Se6—b8
6.	Dd1—c2	. . . .

Stärker ist Lf1—d3.

6.	. . . .	Se4—f6
7.	Lc1—g5	d7—d6
8.	Lf1—d3	Lf8—e7
9.	c3—c4	Sb8—a6
10.	b2—b4	b7—b5

Schwarz kann den Bauer b4 nicht nehmen, weil der Springer alsdann durch Dc2—a4† verloren geht. Durch b7—b5 wird das Schach auf a4 vereitelt, und es droht daher jetzt wiederum Sa6 n. b4 zu geschehen.

11.	a2—a3	b5 n. c4
12.	Ld3 n. c4	0—0
13.	Lc4—d3	h7—h6
14.	h2—h4	. . . .

Weiss macht in dieser Partie einige durchaus zwecklose Züge, wie z. B. diesen. Allerdings würde Schwarz das Spiel verlieren, wenn er die angebotene Figur nähme, allein wie konnte Weiss von einem starken Gegner einen solchen Fehler erwarten und aus diesem Grunde wichtige Züge zu machen verabsäumen.

14.	. . . .	Sa6—b8
15.	Sb1—c3	Lc8—g4
16.	Lg5—e3	Sb8—d7
17.	Sf3—h2	Sd7—b6
18.	f2—f3	Lg4—d7
19.	Dc2—b3	Sf6—h5
20.	g2—g3	Sh5 n. g3
21.	Th1—g1	Le7 n. h4
22.	0—0—0	f7—f5
23.	Le3—f2	f5—f4

24.	Tg1—g2	. . . .

Wiederum ein zweckloser Zug, wie die folgende Antwort des Schwarzen-zeigt.

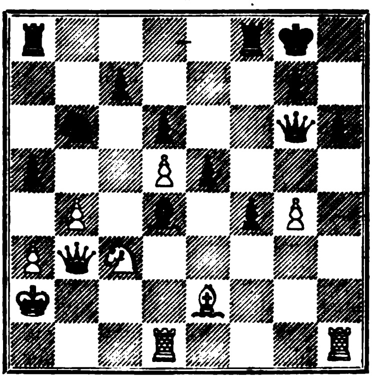
24.	. . . .	Ld7—h3
25.	Tg2—g1	Dd8—f6
26.	Sh2—g4	. . . .

Ebenfalls ein schwacher Zug, durch den Schwarz einen starken Freibauer bekommt.

26.	. . . .	Lh3 n. g4
27.	f3 n. g4	Sg3—e2†
28.	Ld3 n. e2	Lh4 n. f2
29.	Tg1—h1	Lf2—e3†
30.	Kc1—c2	Df6—g6†
31.	Kc2—b2	Le3—d4
32.	Kb2—a2	a7—a5

Jetzt ist der Angriff des schwarzen Spiels durchgreifend und führt zur schnellen Entscheidung.

Schwarz.



Weiss.

33.	b4 n. a5	Ta8 n. a5
34.	Sc3—b5	Tf8—a8
35.	Td1—d3	Ld4—c5
36.	Db3—b1	Dg6—e4
37.	Th1—e1	De4—c4†
38.	Td3—b3	Ta5 n. a3† und gewinnt.

II.

	Harrwitz. Weiss.	Slous. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	c2—c3	d7—d5
4.	Lf1—b5	d5 n. e4
5.	Sf3 n. e5	Dd8—d5
6.	Dd1—a4	Sg8—e7
7.	f2—f4	e4 n. f3
8.	Se5 n. f3	a7—a6
9.	Lb5—c4	Dd5—e4†
10.	Ke1—f2	De4—f5
11.	g2—g4	. . . . . .

Die Eröffnung ist von beiden Seiten sehr correct gespielt. Wenn Schwarz mit der Dame den Bauer g4 nimmt, so bekommt Weiss mit Th1—g1 einen sehr starken Angriff.

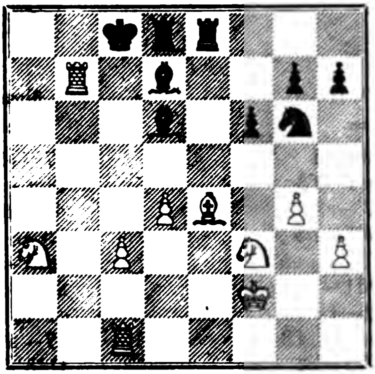
11.	. . . .	Df5—a5
12.	Da4—b3	Da5—b6†
13.	Db3 n. b6	c7 n. b6
14.	h2—h3	b6—b5
15.	Lc4—b3	Sc6—a5
16.	Lb3—c2	Lc8—d7
17.	b2—b4	Sa5—c6
18.	Th1—e1	f7—f6
19.	d2—d4	0—0—0
20.	a2—a4	b5 n. a4
21.	Lc2 n. a4	Se7—g6
22.	b4—b5	a6 n. b5
23.	La4 n. b5	Kc8—c7
24.	Lb5—d3	. . . . . .

In der Absicht, den Springer zu nehmen, und dann mit dem Läufer auf f4† zu geben.

24.	. . . .	Lf8—d6
25.	Sb1—a3	Sc6—a5
26.	Ld3—e4	Sa5—b3
27.	Ta1—b1	Sb3 n. c1
28.	Tb1 n. b7†	Kc7—c8
29.	Te1 n. c1	Th8—e8

...n Schwarz hier mit dem Läufer d6 den Springer a3 nimmt, so ...eiss Te1—a1 und gewinnt den Läufer zurück.

Schwarz.



Weiss.

30.	Sa3—c4	Ld6—c7
31.	Tc1—a1	Te8 n. e4
32.	Ta1—a7	Ld7—c6
33.	Tb7 n. c7†	Kc8—b8
34.	Sc4—a5	Lc6—a8
35.	Tc7 n. g7	Td8—e8
36.	c3—c4	Te4—e2†
37.	Kf2—g3	La8 n. f3
38.	d4—d5	Lf3 n. d5 und gewinnt.

III.

Anderssen.		Suhle.
Weiss.		Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	c2—c3	Sg8—f6
4.	d2—d4	Sf6 n. e4
5.	d4 n. e5	d7—d5

Noch stärker ist hier, wie bereits erwähnt, Lf8—c5.

6.	Lc1—e3	Lf8—e7
7.	Lf1—b5	0—0
8.	Lb5 n. c6	b7 n. c6
9.	Sb1—d2	f7—f5
10.	Sf3—d4	Dd8—e8
11.	f2—f4	. . . .

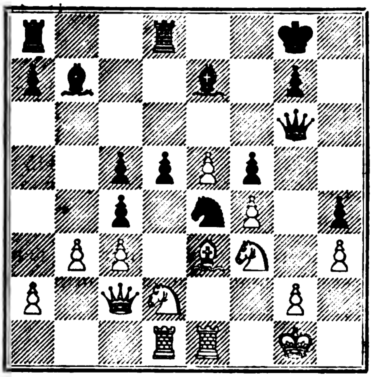
Um f5—f4 zu verhüten.

11.	. . . .	De8—g6
12.	0—0	c6—c5
13.	Sd4—f3	h7—h5

14.	Tf1—e1	h5—h4
15.	h2—h3	Tf8—d8
16.	Dd1—c2	c5—c4
17.	Ta1—d1	Lc8—b7
18.	b2—b3	c7—c5

Mit d5—d4 hätte Schwarz das Spiel gewinnen müssen.

Schwarz.



Weiss.

Es folgt nämlich, wenn der Bauer d4 genommen wird, Se4 n. d2, und es geht dann mindestens der Springer f3 verloren.

19.	Sd2 n. e4	f5 n. e4
20.	b3 n. c4	Dg6—g3
21.	Sf3—h2	d5—d4
22.	Sh2—f1	Dg3—g6
23.	c3 n. d4	c5 n. d4
24.	Td1 n. d4	Td8 n. d4
25.	Le3 n. d4	Ta8—d8
26.	Ld4—e3	Dg6—c6
27.	c4—c5	Td8—d3
28.	Dc2—c4†	Kg8—h8
29.	Te1—c1	Dc6—g6
30.	c5—c6	Lb7—c8
31.	c6—c7	Td3 n. e3
32.	Sf1 n. e3	Dg6—b6
33.	Dc4 n. e4	Le7—c5
34.	Kg1—f2	Db6 n. c7
35.	De4—d4 und gewinnt.	

IV.

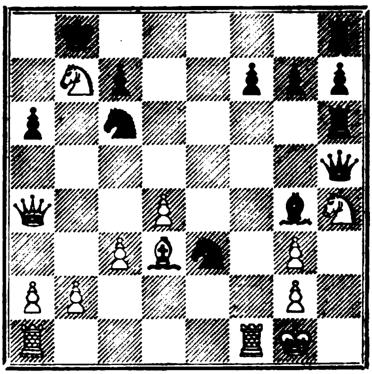
	Pollmächer.	**Anderssen.**
	Weiss.	**Schwarz.**
1.	e2—e4	e7—e5.

2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	c2—c3	d7—d5
4.	Lf1—b5	d5 n. e4
5.	Sf3 n. e5	Dd8—d5
6.	Dd1—a4	Sg8—e7
7.	f2—f4	e4 n. f3
8.	Se5 n. f3	Dd5—h5
9.	0—0	Lc8—g4
10.	d2—d4	0—0—0
11.	Lc1—f4	Kc8—b8
12.	Sb1—d2	a7—a6
13.	Lb5—d3	Se7—d5
14.	Lf4—g3	Lf8—d6
15.	Sd2—e4	Ld6 n. g3
16.	h2 n. g3	Sd5—e3
17.	Se4—c5	Td8—d6
18.	Sc5 n. b7	Td6—h6

Schwarz hatte im Interesse dieses Angriffes den Thurm nach d6 geführt. Allein Weiss ist im Stande, ihn mit Vortheil für sein Spiel zurückzuschlagen.

19.	Sf3—h4	. . . . . .

Schwarz.



Weiss.

19.	. . . .	Dh5—d5
20.	Sb7—c5	. . . . . .

Um auf Th6 n. h4, womit ein Matt auf g2 vorbereitet wurde, Ld3—e4 zu antworten.

20.	. . . .	Th8—e8
21.	Sc5 n. a6†	Kb8—c8
22.	Sa6—c5	Kc8—d8
23.	Ta1—e1	Lg4—c8

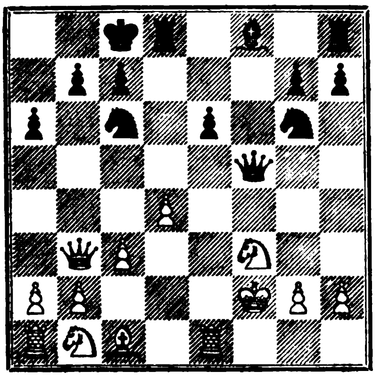
24.	Da4—a8	g7—g6
25.	Ld3—a6	Sc6—a7
26.	Da8 n. d5†	Se3 n. d5
27.	La6 n. c8	Sa7 n. c8
28.	Sc5—b7†	Kd8—d7
29.	Tf1 n. f7† und gewinnt.	

V.

	Perigal & Capt. Evans. Weiss.	**Harrwitz & v. Carnap.** Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	c2—c3	d7—d5
4.	Lf1—b5	d5 n. e4
5.	Sf3 n. e5	Dd8—d5
6.	Dd1—a4	Sg8—e7
7.	f2—f4	e4 n. f3
8.	Se5 n. f3	a7—a6
9.	Lb5—c4	Dd5—e4†
10.	Ke1—f2	Lc8—e6
11.	d2—d3	De4—f5
12.	Lc4 n. e6	f7 n. e6
13.	Th1—e1	0—0—0
14.	d3—d4	Se7—g6
15.	Da4—b3	. . . . . .

Nur ein scheinbarer Angriff. In der That ein schwacher Zug, der die Entwicklung des schwarzen Spiels fördert.

Schwarz.



Weiss.

15.	. . . .	e6—e5
16.	Kf2—g1	e5 n. d4

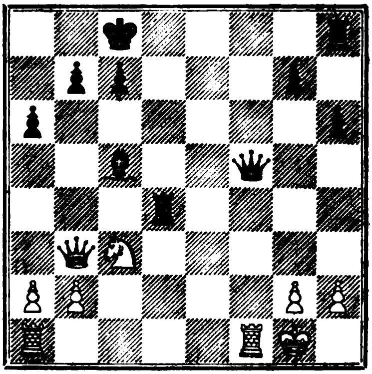
17.	Lc1—g5	Sg6—e7
18.	c3 n. d4	h7—h6
19.	Lg5 n. e7	Lf8 n. e7
20.	Sb1—c3	Sc6 n. d4
21.	Sf3 n. d4	Le7—c5

Schwarz hat jetzt nicht nur einen Bauer mehr, sondern auch die bei Weitem bessere Stellung.

22.	Te1—f1	Td8 n. d4

Wenn Weiss im nächsten Zuge die Dame nimmt, so geht der Thurm d4 nach d1 und Weiss ist matt. Ein für Anfänger lehrreiches Beispiel des Abzugsschachs.

Schwarz.



Weiss.

23.	Kg1—h1	Df5—d7

Hier wäre wohl Df5—h5 ein stärkerer Zug gewesen.

24.	Tf1—f7	Dd7—g4
25.	h2—h3	Dg4—g6

Auch jetzt noch wäre Dg4—h5 mit der Absicht, sie später nach e5 und den Läufer nach d6 zu spielen, stärker gewesen.

26.	Sc3—d5	Td4—d2

Dieser glänzend aussehende Zug ist unrichtig, wie sich gleich ergiebt. Die richtigere Vertheidigung war Lc5—d6. Der Thurm f7 kann nicht genommen werden, wegen Sd5—b6†

27.	Tf7 n. c7†	Kc8—d8
28.	Sd5—f4	Dg6—d6
29.	Tc7 n. c5	Dd6 n. f4

Der Thurm konnte nicht genommen werden, wegen Sf4—e6†

30.	Db3 n. b7	Td2—d7

31.	Db7—c8†	Kd8—e7
32.	Ta1—e1†	Ke7—f6
33.	Dc8 n. d7	Kf6—g6
34.	Dd7—d3†	Kg6—f6
35.	Tc5—c6†	Kf6—f7
36.	Dd3—g6†	Kf7—g8
37.	Tc6—c8†	Df4—f8
38.	Tc8 n. f8†	Kg8 n. f8
39.	Te1—e8† und matt.	

VI.

Horwitz, Harrwitz & v. Carnap. — **Perigal, Jones & Capt. Evans.**

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	c2—c3	Sg8—f6
4.	d2—d4	d7—d6
5.	d4—d5	Sc6—e7
6.	Sb1—a3	c7—c6
7.	Lc1—g5	. . . . . .

Dieser Zug ist nicht richtig, denn Weiss verliert nun einen Bauer ohne Ersatz.

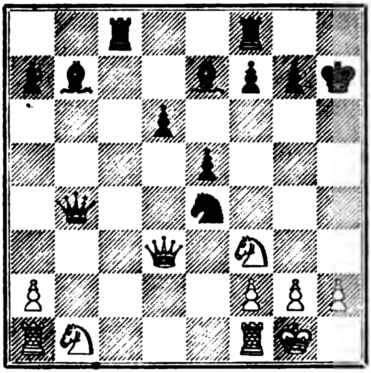
7.	. . . .	Sf6 n. e4
8.	Lg5 n. e7	Lf8 n. e7
9.	d5 n. c6	0—0

Im Interesse der schnelleren Entwicklung seines Spiels giebt Schwarz den bereits gewonnenen Bauer wieder auf.

10.	Dd1—d5	Se4—c5
11.	b2—b4	b7 n. c6
12.	Dd5 n. c6	Lc8—b7
13.	Dc6—b5	Lb7—a6
14.	Db5—c6	Ta8—c8
15.	Dc6—d5	La6—b7
16.	Dd5—d1	Sc5—e4
17.	Sa3—b1	Dd8—b6
18.	Dd1—c2	Db6 n. b4
19.	Lf1—d3	Se4 n. c3
20.	Ld3 n. h7†	Kg8—h8
21.	0—0	Sc3—e4
22.	Dc2—d3	Kh8 n. h7

varz hat jetzt eine ganze Figur gewonnen, und muss, da sie mi ... ckerobert werden kann, das Spiel gewinnen.

Schwarz.



Weiss.

23.	Sb1—d2	Tc8—c3
24.	Dd3—e2	Se4 n. d2
25.	Sf3 n. d2	Db4—c5
26.	Ta1—b1	Dc5—c6
27.	f2—f4	Tc3—e3
28.	De2—g4	f7—f5
29.	Dg4—h5†	Kh7—g8
30.	Sd2—f3	e5 n. f4
31.	Tf1—c1	Dc6—e4
32.	a2—a4	Te3—e2
33.	Kg1—h1	. . . . . .

Die Partie ist seit dem Verlust der Figur entschieden für Weiss verloren. Wir bringen sie jedoch bis zu Ende, um zu zeigen, wie man unter solchen Umständen den Vortheil siegreich geltend macht. Im letzten Zuge beabsichtigte Schwarz Te2 n. g2† zu spielen, worauf mit De4—e2† das Spiel schnell entschieden ist. Der König geht nun nach h1, um diese Combination zu vereiteln; allein ohne Erfolg.

33.	. . . .	Te2 n. g2
34.	Tc1—f1	. . . . . .

Auf Tb1 n. b7 folgt De4 n. b7, und auf Kh1 n. g2 Db7—b2† und gewinnt.

34.	. . . .	Tg2—g4
35.	Dh5—h3	Le7—h4
36.	a4—a5	Tf8—f6
37.	a5—a6	Lb7—c6
38.	Tb1—b8†	Kg8—h7
39.	Tb8—b3	Tf6—h6 und gewinnt.

Das schottische Gambit.

Zu den guten Angriffen im Königsspringer-Spiel gehört das schottische Gambit, das seinen Namen nach einer Anzahl von Correspondenzpartien erhalten hat, die der Schachclub zu Edinburgh gegen den von London gewann. Die dies Spiel charakterisirende Züge sind folgende:

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	. . . . . .

Der Bauer d4 kann nun mit dem Springer c6 oder besser mit dem Bauer e5 genommen werden. Geschieht nun:

3.	. . . .	e5 n. d4

so kann das Spiel mit Sf3 n. d4, oder, wie das üblichere Verfahren ist, mit Lf1—c4 fortgesetzt werden. In beiden Fällen hat der Anziehende ein sicheres Spiel, gegen das sich jedoch auch der Nachziehende genügend vertheidigen kann.

1. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	Sc6 n. d4

Dieser Zug ist nicht so stark, als e5 n. d4, kann jedoch ebenfalls ohne Nachtheil gemacht werden.

4.	Sf3 n. d4	. . . . . .

Weiss kann auch, jedoch minder gut, mit dem Springer den Bauer e5 nehmen, worauf das Spiel sich, wie folgt, gestaltet:

4.	Sf3 n. e5	Sd4—e6
5.	Lf1—c4	c7—c6

Um auf Lc4 n. e6 Dd8—a5† zu spielen und dann den Springer e5 zu nehmen. Würde Schwarz statt c7—c6 Lf8—c5 spielen, so gewinnt Weiss mit Lc4 n. e6.

6.	Lc4 n. e6	Dd8—a5†
7.	Sb1—c3	Da5 n. e5
8.	Le6—b3	Lf8—c5 und die Spiele sind etwa

4.	. . . .	e5 n. d4
5.	Dd1 n. d4	Sg8—e7

)d8—f6 spielt Weiss e4—e5 und behauptet eine etwas bessere

6.	Lf1—c4	Se7—c6
7.	Dd4—d5	Dd8—f6
8.	0—0	Lf8—e7

Weiss hat das bessere Spiel.

2. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Sf3 n. d4	. . . . . .

Die üblichere und namentlich im practischen Spiel sehr zu empfehlende Fortsetzung ist hier Lf1—c4.

4.	. . . .	Lf8—c5

Am Besten.

5.	Sd4 n. c6	Dd8—f6
6.	Dd1—f3	Df6 n. f3
7.	g2 n. f3	b7 n. c6
8.	Lc1—f4	d7—d6
9.	Lf1—c4	Lc8—e6
10.	Sb1—d2 und die Spiele stehen ungefähr gleich.	

Eine bemerkenswerthe Variante dieses Spiels entsteht, wenn Schwarz im 4. Zuge mit der Dame nach h4 geht. Das Spiel ist folgendes:

4.	. . . . .	Dd8—h4
5.	Sd4—b5	Dh4 n. e4†
6.	Lf1—e2	Ke8—d8
7.	0—0	a7—a6
8.	Sb1—c3	De4—e8
9.	Sb5—d4	. . . . . .

Schwarz hat einen Bauer mehr, Weiss jedoch die bessere Stellung.

Der stärkste Angriff des schottischen Gambits wird durch den Zug 4. Lf1—c4 eingeleitet. Weiss verzichtet mit diesem Zuge darauf, den Bauer d4 sofort zu nehmen und führt statt dessen den Königsläufer auf das Feld, von dem er die heftigste Wirksamkeit auf den feindlichen Königsflügel ausübt. Der Vertheidigende antwortet auf diesen Läuferzug am Besten mit Lf8—c5. Und wenn dann Weiss mit c2—c3 fortfährt, so spielt Schwarz am Besten d4—d3 oder Sg8—f6. In jenem Falle verzichtet der Anziehende auf den Gewinn eines Bauern, der mit d4 n. c3 gesichert wäre, um die Entwickelung des feindlichen Damenspringers

Sb1 n. c3 zu verhindern. Im andern Falle gestaltet er das Spiel zu einer für den Nachziehenden günstigen Variante des Guioco piano. Der Zug 4. Lf8 — b4† ist weniger günstig, weil Weiss mit c2 — c3 noch einen Bauer preisgeben kann, und alsdann einen sehr heftigen Angriff bekommt.

3. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—c5
5.	c2—c3	. . . .

Am Besten. Den Zug Sf3—g5 behandeln wir im nächsten Spiel.

5.	. . . .	d4—d3
6.	Dd1—b3	Dd8—f6
7.	0—0	d7—d6
8.	Lc4 n. d3	Lc5—b6 und die Spiele

stehen gleich.

Im 6. Zuge kann das Spiel auch sehr gut auf folgende Art fortgesetzt werden:

6.	b2—b4	Lc5—b6
7.	Dd1—b3	Dd8—f6
8.	0—0	d7—d6
9.	Lc4 n. d3	Lc8—e6
10.	Db3—c2	Sg8—e7
11.	Lc1—g5	Df6—g6
12.	b4—b5	Sc6—e5
13.	Sf3 n. e5	. . . .

Auf Lg5 n. e7 würde Schwarz mit Se5 n. f3† das Spiel gewinnen.

13.	. . . .	d6 n. e5
14.	Lg5 n. e7	Ke8 n. e7
15.	Kg1—h1	Ta8—d8

Die Spiele sind ungefähr gleich.

4. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—c5

5. Sf3—g5 Sg8—h6

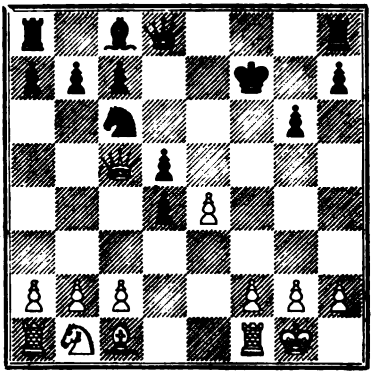
Nachtheilig für Schwarz ist Sc6—e5, worauf Weiss das Spiel, wie folgt, weiter führt:

5.	. . . .	Sc6—e5
6.	Sg5 n. f7	Se5 n. f7
7.	Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7
8.	Dd1—h5†	g7—g6
9.	Dh5 n. c5 und Weiss hat das bessere Spiel.	

6.	Sg5 n. f7	Sh6 n. f7
7.	Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7
8.	Dd1—h5†	g7—g6
9.	Dh5 n. c5	d7—d5

Am Besten

Schwarz.



Weiss.

10. 0—0 . . . .

Am Besten. Das Spiel nimmt einen für den Nachziehenden günstigen Verlauf, wenn Weiss den Bauer d5 nimmt, z. B.

I.

10.	Dc5 n. d5†	Dd8 n. d5
11.	e4 n. d5	Th8—e8†
12.	Ke1—d1	Sc6—b4
13.	Lc1—d2	Sb4 n. d5
14.	Sb1—a3	Lc8—f5
15.	Sa3—b5	Ta8—d8
16.	Sb5 n. d4	Sd5—f4
17.	Sd4 n. f5	Te8—e2 und Schwarz gewinnt.

II.

10.	e4 n. d5	Th8—e8†
11.	Ke1—d1	Te8—e5

12.	c2—c4	Dd8—h4
13.	Dc5—a3	Lc8—g4†
14.	f2—f3	Dh4—f2
15.	Lc1—d2	Df2 n. g2 und Schwarz hat das

bessere Spiel.

10.	. . . .	d5 n. e4
11.	c2—c3	Th8—c8 und Schwarz hat

das bessere Spiel.

Eine andere gute Fortsetzung für Schwarz im 10. Zuge ist Lc8—e6.

10.	. . . .	Lc8—e6
11.	c2—c3	d5 n. e4
12.	f2—f3	e4—e3
13.	c3 n. d4	e3—e2
14.	Tf1—e1	Dd8 n. d4†
15.	Dc5 n. d4	Sc6 n. d4
16.	Sb1—a3	. . . . . .

Zur Vorbereitung von Lc1—e3

16.	. . . .	Th8—e8
17.	Lc1—e3	Sd4—f5
18.	Te1 n. e2	Le6 n. a2 und Schwarz

behält bei gutem Spiele einen Bauer mehr.

4. Spiel.

Eine weniger correcte Vertheidigung als Lf8—c5 gewährt 4. Lf8—b4†. Schwarz beabsichtigt hiermit, Weiss zu der Deckung c2—c3 zu veranlassen und dann mit d4 n. c3 den gewonnenen Bauer zu behaupten. Es gelingt ihm dies auch, wie man aus der weiteren Ausführung sehen wird. Allein Weiss bekommt einen Gegenangriff, der den Verlust des Bauers mindestens aufwiegt.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—b4†
5.	c2—c3	d4 n. c3
6.	0—0	. . . . . .

eniger stark ist b2 n. c3, worauf das Spiel, wie folgt, fortge-
rd:

6.	b2 n. c3	Lb4—a5
7.	e4—e5	Sg8—e7
8.	Sf3—g5	Sc6 n. e5
9.	Lc4 n. f7†	Se5 n. f7
10.	Sg5 n. f7	Ke8 n. f7

11.	Dd1—h5†	g7—g6
12.	Dh5 n. a5	c7—c6
13.	Da5—b4	Th8—e8 und Schwarz hat das bessere Spiel.

6.	. . . .	c3 n. b2

Besser ist hier d7—d6 oder c3—c2. Denn obwohl mit c3 n. b2 Schwarz einen zweiten Bauer gewinnt, so bekommt doch Weiss eine so starke Angriffsstellung, dass es fraglich ist, ob gegen dieselbe eine genügende Vertheidigung durchgeführt werden kann.

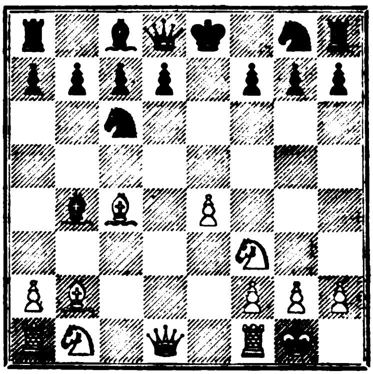
7.	Lc1 n. b2	. . . . . .

Der Bauer g7 kann durch 7. Sg8—f6, f7—f6, Lb4—f8 und Ke8—f8 vertheidigt werden. Von diesen Spielen ist nur Ke8—f8 zu empfehlen. Die drei andern Züge behandeln wir kurz in A., B. und C.

7.	. . . .	Ke8—f8
8.	e4—e5	Dd8—e7
9.	a2—a3	Lb4—c5
10.	Sb1—c3	d7—d6
11.	Sc3—d5	De7—d7
12.	Tf1—e1	d6 n. e5
13.	Lb2 n. e5	Sc6 n. e5
14.	Sf3 n. e5	Dd7—d8
15.	Se5 n. f7 und gewinnt.	

A.

Schwarz.



Weiss.

7.	. . . .	f7—f6
8.	e4—e5	Lb4—e7
9.	Sf3—h4	. . . .

Am Besten.

9.	. . . .	Sc6 n. e5
10.	Lb2 n. e5	f6 n. e5

11. Dd1—h5† g7—g6
12. Sh4 n. g6 Sg8—f6
13. Dh5—h6 und gewinnt.

B.

7. . . . . Lb4—f8
8. e4—e5 Lf8—e7
9. Sb1—c3 Sg8—h6
10. Dd1—c2 0—0
11. Ta1—d1 und Weiss hat ein vorzügliches Spiel.

C.

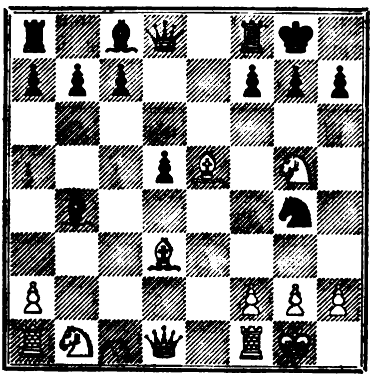
7. . . . . Sg8—f6
8. Sf3—g5 0—0
9. e4—e5 Sc6 n. e5

Am Besten. Hiermit giebt Schwarz eine Figur zur Abwehr des Angriffs preis und sucht dagegen drei Bauern zu behaupten.

10. Lb2 n. e5 d7—d5
11. Lc4—d3 Sf6—g4
12. Sg5—f3 . . . .

Wenn Weiss Ld3 n. h7† spielt, so setzt Schwarz die Vertheidigung zu seinen Gunsten, wie folgt, fort:

Schwarz.



Weiss.

12. Ld3 n. h7† Kg8—h8
13. f2—f4 f7—f6
14. f4—f5 Sg4—h6 und Schwarz gewinnt die F ück.

12. . . . . Sg4 n. e5
13. Sf3 n. e5 Dd8—f6

14.	f2—f4	Lb4—c5†
15.	Kg1—h1	g7—g6
16.	Ld3—c2 und Weiss hat das bessere Spiel.	

5. Spiel.

Wenn Schwarz einmal im 4. Zuge mit dem Läufer auf b4 Schach geboten hat und dann das Spiel mit 5. c2—c3 d4 n. c3, 6. 0—0 fortgesetzt worden ist, so thut er jedenfalls besser, d7—d6 zu spielen und einen gewonnenen Bauer wieder aufzugeben, als mit c3 n. b2 sein Spiel den heftigsten Angriffen preiszugeben.

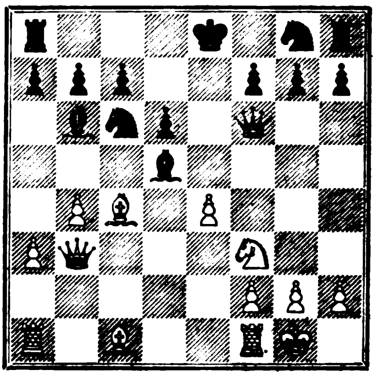
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—b4†
5.	c2—c3	d4 n. c3
6.	0—0	d7—d6
7.	a2—a3	Lb4—a5

Der Zug c3—c2 folgt diesem Spiele

8.	b2—b4	La5—b6
9.	Dd1—b3	Dd8—f6
10.	Sb1 n. c3	Lc8—e6
11.	Sc3—d5	Le6 n. d5

Nimmt Schwarz statt dessen mit der Dame den Thurm a1, so verliert er sie gegen zwei Thürme, indem Weiss dann Lc1—b2 spielt.

Schwarz.



Weiss.

12.	e4 n. d5	Sc6—e5
13.	Lc4—b5†	c7—c6

14.	d5 n. c6	b7 n. c6
15.	Sf3 n. e5	d6 n. e5
16.	Lc1—g5	. . . . . .

Um, wenn die Dame nimmt, Lb5 n. c6† zu spielen.

16.	. . . .	Df6—d6

Der beste Zug. Auf Df6—g6 folgt Db3—d5.

17. Ta1—d1 und Weiss hat das bessere Spiel.

Erläuternde Partien.

I.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	Sc6 n. d4
4.	Sf3 n. e5	Sd4—e6
5.	f2—f4	. . . . . .

Dieser neuerdings von Herrn Laroche vorgeschlagene Zug ist mindestens so stark, wie Lf1—c4.

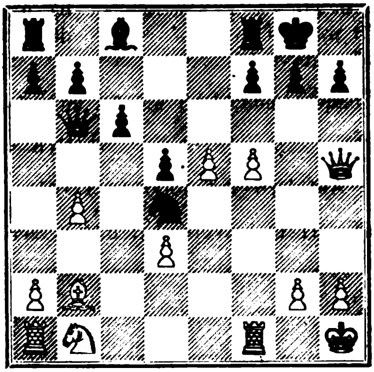
5.	. . . .	Lf8—c5
6.	Lf1—c4	d7—d6
7.	Se5—d3	Sg8—f6
8.	e4—e5	Sf6—e4
9.	Dd1—f3	d6—d5
10.	Sd3 n. c5	Se6 n. c5
11.	Lc4—d3	Sc5 n. d3
12.	c2 n. d3	Se4—c5
13.	b2—b4	Sc5—e6
14.	Lc1—b2	c7—c6
15.	0—0	Dd8—b6†
16.	Kg1—h1	0—0
17.	f4—f5	. . . . . .

…ss hat jetzt ein vortreffliches Spiel. Ueberhaupt entscheidet das V…u dieses Bauern häufig zu Gunsten des Angreifenden.

17.	. . . .	Se6—d4
18.	Df3—h5	. . . . . .

hätte Weiss wohl noch stärker Lb2 n. d4 spielen können.

Schwarz.



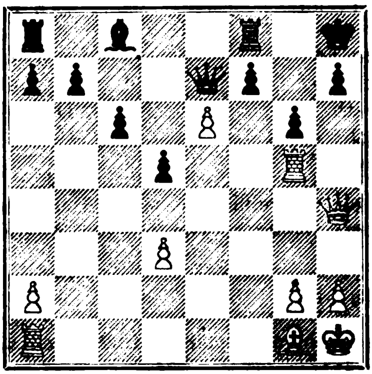
Weiss.

18.	Lb2 n. d4	Db6 n. d4	
19.	Df3—g3	Dd4 n. a1	
20.	f5—f6	g7—g6	
21.	Dg3—e3	Kg8—h8	Es droht De3—h6
22.	Sb1—d2	Da1 n. a2	
23.	De3—h6	Tf8—g8	
24.	Sd2—f3 und gewinnt.		

18.	. . . .	Sd4 n. f5
19.	Tf1 n. f5	g7—g6
20.	Tf5—g5	Db6—f2
21.	Sb1—d2	Df2 n. d2
22.	Lb2—d4	Dd2 n. b4
23.	Ld4—g1	Db4—e7
24.	Dh5 - h4	Kg8—h8
25.	e5 – e6	. . . . . .

Weiss führt das Spiel meisterhaft zu Ende. Auf f7 n. e6 gewinnt Lg1—d4†, auf Lc8 n. e6 folgt Lg1—d4† und geschieht dann f7—f6, so gewinnt Weiss mit Tg5 n. g6.

Schwarz.

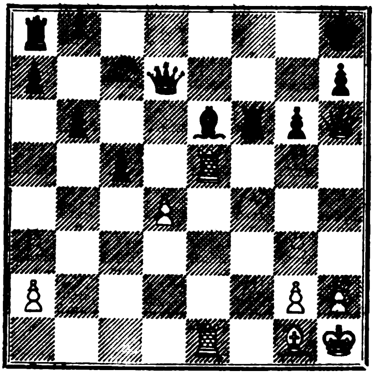


Weiss.

25.	. . . . .	c6—d5
26.	e6 n. f7	Tf8 n. f7
27.	Ta1—e1	Lc8—e6
28.	Dh4—h6	Tf7—f6
29.	Tg5 n. d5	b7—b6
30.	Td5—e5	De7—d7
31.	d3—d4	. . . .

Ein feiner Zug, der den Sieg des weissen Spiels entscheidet.

Schwarz.



Weiss.

31.	. . . .	c5 n. d4
32.	Te5 n. e6	Tf6 n. e6
33.	Te1 n. e6	d4—d3
34.	Lc1—e3	Dd7—a4
35.	Te6—e7 und gewinnt.	

II.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	Sc6 n. d4
4.	Sf3 n. e5	Sd4—e6
5.	Lf1—c4	c7—c6
6.	0—0	Sg8—f6
7.	Sb1—c3	. . . . . .

konnte Weiss auch, wie folgt, spielen:

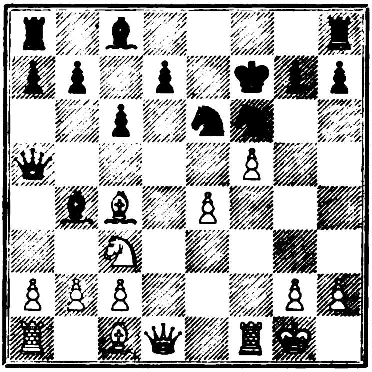
7. Se5 n. f7 Ke8 n. f7
8. Lc4 n. e6† Kf7 n. e6
9. e4—e5 und Weiss hat zwar eine Figur weniger, sehr heftigen Angriff.

7.	. . . .	Lf8—b4

8.	f2—f4	Dd8—a5
9.	Se5 n. f7	Ke8 n. f7
10.	f4—f5	. . . .

Obwohl Schwarz im nächsten Zuge eine zweite Figur gewinnt, so ist diese Eroberung doch nur scheinbar, und der Angriff des weissen Spiels unwiderstehlich.

Schwarz.



Weiss.

10.	. . . .	Da5—c5†
11.	Kg1—h1	Dc5 n. c4
12.	f5 n. e6†	Dc4 n. e6
13.	Dd1—h5†	g7—g6
14.	Dh5—h4	. . . .

Um später e4—e5 zu spielen.

14.	. . . .	Lb4 n. c3
15.	b2 n. c3	Th8—f8

Ein starker Fehler. Hier hätte Schwarz wohl besser h7—h6 gespielt.

16.	Lc1—h6	g6—g5
17.	Dh4—h5†	Kf7—e7
18.	Lh6 n. f8†	Ke7 n. f8
19.	Dh5 n. g5	Kf8—f7
20.	e4—e5 und gewinnt.	

III.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Sf3 n. d4	Sc6 n. d4
5.	Dd1 n. d4	d7—d6

6.	Lf1—c4	Lc8—e6
7.	Sb1—c3	c7—c6
8.	0—0	Dd8—f6
9.	Dd4—d3	Df6—g6
10.	f2—f4	. . . .

Das weisse Spiel ist jetzt vorzüglich entwickelt.

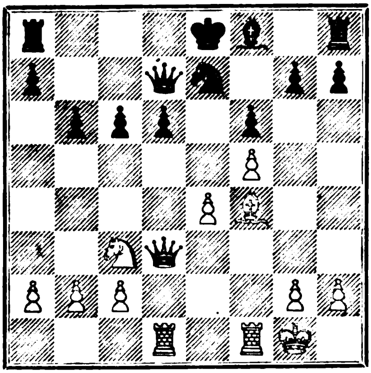
10.	. . . .	Le6 n. c4
11.	Dd3 n. c4	Dg6—e6
12.	Dc4—d3	Sg8—e7
13.	f4—f5	De6—d7
14.	Lc1—e3	. . . .

Um die lange Rochade des Gegners zu verhindern und die Thürme zu verbinden.

14.	. . . .	f7—f6
15.	Ta1—d1	b7—b6
16.	Le3—f4	. . . .

Auf Dd3 n. d6 folgt Dd7 n. d6 und auf Td1 n. d6 antwortet Schwarz mit Vortheil Se7 n. f5.

Schwarz.



Weiss.

16.	. . . .	d6—d5
17.	Lf4—g3	. . . .

Um im nächsten Zuge e4—e5 spielen zu können.

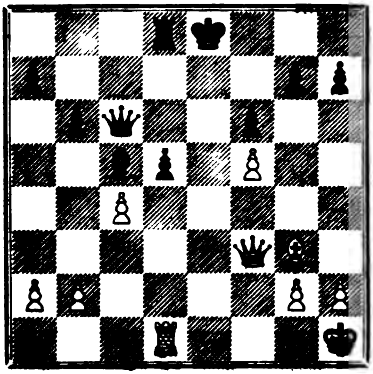
17.	. . . .	Ta8—d8
18.	e4 n. d5	Se7 n. d5
19.	Sc3 n. d5	c6 n. d5
20.	Dd3—e2†	Lf8—e7
21.	Tf1—e1	. . . .

Durch diesen Zug wird die Rochade des Schwarzen verhindert und rhaupt sein Spiel eingeengt gehalten. Ausserdem droht Td1 n. d5.

21.	. . . .	Ke8—f7
22.	Kg1—h1	Th8—e8
23.	De2—f3	Dd7—c6
24.	Te1—e2	Le7—c5
25.	Te2 n. e8	Kf7 n. e8
26.	c2—c4	. . . .

Weiss gewinnt hiermit einen wichtigen Bauer und das Spiel.

Schwarz.



Weiss.

26.	. . . .	Ke8—f7
27.	c4 n. d5	Dc6—a4
28.	a2—a3	Td8—e8
29.	d5—d6	Da4—d7
30.	Df3—d5†	Kf7—f8
31.	b2—b4	Lc5—e3
32.	Td1—e1 und gewinnt.	

IV.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	Sc6 n. d4
4.	Sf3 n. e5	Sd4—e6
5.	Lf1—c4	c7—c6

Um auf Lc4 n. e6 mit der Dame auf a5† zu geben und dann Springer e5 zu nehmen; denn auf Lc4 n. e6 kann weder der f- noch d Bauer ohne Verlust für Schwarz wiedernehmen.

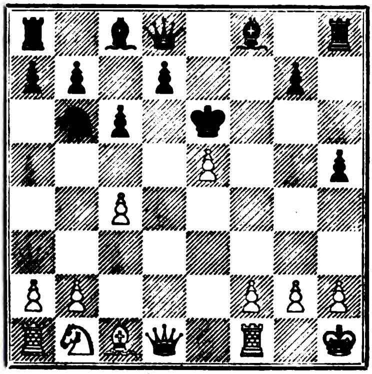
6.	0—0	Sg8—f6
7.	Se5 n. f7	Ke8 n. f7
8.	Lc4 n. e6†	Kf7 n. e6

Der Bauer kann nicht wiedernehmen, weil sonst die Dame verloren ist.

9. e4—e5 Sf6—d5
10. c2—c4 Sd5—b6
11. Kg1—h1 h7—h5

Ein Fehler, der Weiss Gelegenheit zum schnellen Vordringen des f Bauers gewährt. Besser wäre vielleicht Ke6—f7.

Schwarz.



Weiss.

12. f2—f4 g7—g6
13. f4—f5† Ke6 n. e5

Auf g6 n. f5 folgt Dd1—d3.

14. Lc1—f4† und gewinnt.

V.

L. Paulsen.	Anderssen.
Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. d2—d4	e5 n. d4
4. Sf3 n. d4	Sc6 n. d4

Hier ist Lf8—c5 besser.

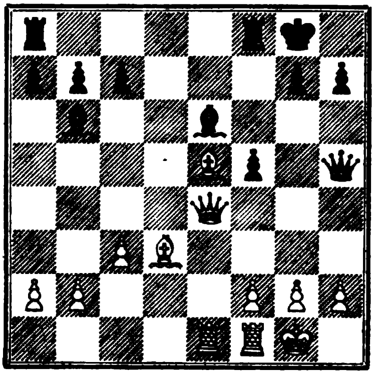
5. Dd1 n. d4 Sg8—e7
6. Lf1—c4 Se7—c6
7. Dd4—d5 Dd8—f6
8. 0—0 Lf8—b4

…r Läufer soll über a5 nach b6 gebracht werden. Dies kann nicht …, wenn 8. d7—d6 gezogen wird.

9.	c2—c3	Lb4—a5
10.	e4—e5	Df6—f5
11.	Sb1—d2	0—0
12.	Sd2—f3	La5—b6
13.	Lc4—d3	Df5—h5
14.	Lc1—f4	d7—d6
15.	Ta1—e1	Lc8—e6
16.	Dd5—e4	d6 n. e5
17.	Sf3 n. e5	Sc6 n. e5
18.	Lf4 n. e5	f7—f5

Jetzt ist das schwarze Spiel vollkommen entwickelt.

Schwarz.



Weiss.

19.	De4—a4	Ta8—e8
20.	Le3—c4	Dh5—f7
21.	Lc4 n. e6	Te8 n. e6
22.	Le5—d4	c7—c5
23.	Te1 n. e6	Df7 n. e6
24.	Ld4—e3	h7—h6

Schwarz droht g7—g5 zu ziehen.

25.	h2—h4	Kg8—h7
26.	Tf1—d1	Tf8—f6
27.	Da4—d7	De6—e4
28.	g2—g3	Tf6—g6
29.	Kg1—h2	De4—f3
30.	Td1—d6	Tg6 n. d6
31.	Dd7 n. d6	c5—c4
32.	Le3 n. b6	a7 n. b6
33.	Dd6 n. b6	f5—f4
34.	Db6—d4	f4 n. g3†
35.	f2 n. g3	Df3—e2†
36.	Kh2—g1	De2—e1†

37.	Kg1—g2	De1—e2†
38.	Dd4—f2	De2—d3
39.	a2—a4	h6—h5

Als remis abgebrochen.

VI.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—c5
5.	Sf3—g5	Sg8—h6
6.	Lc4 n. f7†	Sh6 n. f7
7.	Sg5 n. f7	Ke8 n. f7
8.	Dd1—h5†	g7—g6
9.	Dh5 n. c5	d7—d5
10.	Dc5 n. d5†	Dd8 n. d5
11.	e4 n. d5	Sc6—b4
12.	Ke1—d1	Lc8—f5
13.	Sb1—a3	d4—d3

Besser, als sofort den dBauer zu nehmen.

14.	c2 n. d3	Sb4 n. d3
15.	Th1—f1	Th8—d8
16.	b2—b3	Td8 n. d5
17.	Lc1—d2	Ta8—d8
18.	Kd1—e2	Sd3—c5
19.	Tf1—d1	Sc5—e4

Stärker, als Lf5—d3†

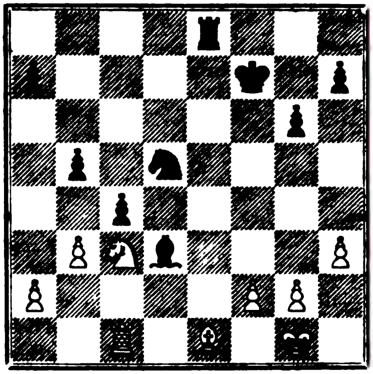
20.	Ld2—e1	Se4—f6
21.	Td1 n. d5	Sf6 n. d5
22.	Ke2—f1	Lf5—d3†
23.	Kf1—g1	b7—b5

Mit diesem Zuge ist der Springer a3 so gut wie aus dem Spiele gebracht.

24.	Ta1—c1	Td8—e8
25.	Sa3—b1	c7—c5
26.	h2—h3	c5—c4
27.	Sb1—c3	. . . .

[...]er Zug ist ein Fehler, allein Weiss würde auch auf andere Art das [...]nicht mehr haben halten können.

Schwarz.



Weiss.

27.	. . . .	Te8 n. e1†
28.	Tc1 n. e1	Sd5 n. c3
29.	b3 n. c4	b5 n. c4
30.	f2—f3	Sc3 n. a2
31.	Te1—a1	Sa2—b4
32.	Ta1 n. a7†	Kf7—e6
33.	Kg1—f2	c4—c3
34.	Kf2—e3	Ld3—b1 und gewinnt.

VII.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—c5
5.	Sf3—g5	Sg8—h6
6.	Lc4 n. f7†	Sh6 n. f7
7.	Sg5 n. f7	Ke8 n. f7
8.	Dd1—h5†	g7—g6
9.	Dh5 n. c5	d7—d5
10.	0—0	d5 n. e4
11.	Sb1—d2	. . . . . .

Hier ist c2—c3 der stärkste Zug.

11.	. . . .	Lc8—f5
12.	Tf1—e1	. . . . . .

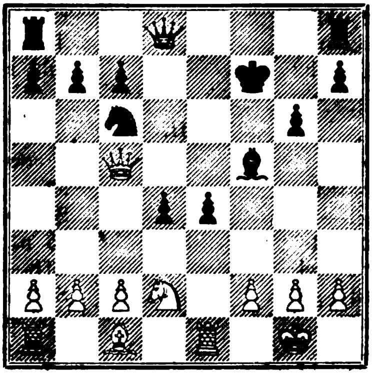
Auch hier wäre noch c2—c3 der stärkere Zug. Die beste Antwort des Schwarzen wäre Th8—e8, d4 n. c3 oder d4—d3 aber würde dem weissen Spiel förderlich sein. Das Spiel könnte sich dann etwa, wie folgt, gestalten:

12. c2—c3 d4 n. c3

13. Dc5—c4† Lf5—e6
14. Dc4 n. c3 und Weiss hat ein sehr gutes Spiel.

Geschieht 12. d4—d3, so gewinnt Weiss mit Dc5—c4† den Königsbauer.

Schwarz.

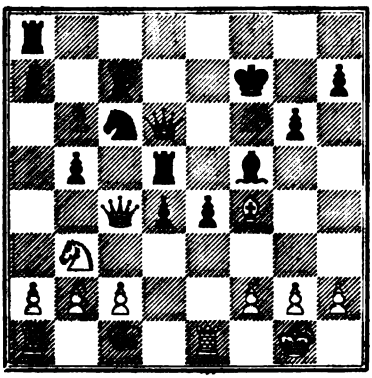


Weiss.

12.	. . . .	Th8—e8
13.	Sd2—b3	Te8—e5
14.	Dc5—c4†	Te5—d5
15.	Lc1—g5	Dd8—d6
16.	Lg5—f4	b7—b5

Ein starker Zug, der den Abtausch der Damen erzwingt und damit die Entscheidung des schwarzen Spiels herbeiführt.

Schwarz.



Weiss.

17.	Sb3 n. d4	b5 n. c4
18.	Lf4 n. d6	Sc6 n. d4
19.	Ld6 n. c7	Sd4 n. c2

20.	Ta1—d1	Sc2 n. e1
21.	Td1 n. d5	Se1—d3
22.	b2—b3	c4—c3
23.	Lc7—a5	c3—c2
24.	La5—d2	Ta8—c8
25.	h2—h3	c2—c1D†
26.	Ld2 n. c1	Tc8 n. c1†
27.	Kg1—h2	Sd3 n. f2 und gewinnt.

VIII.

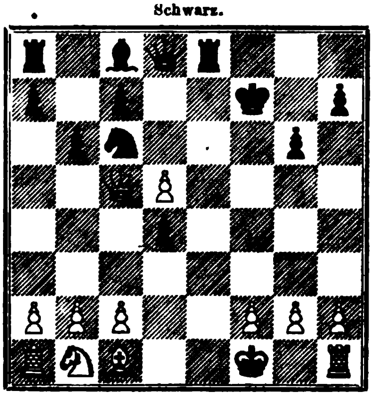
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—c5
5.	Sf3—g5	Sg8—h6
6.	Lc4 n. f7†	Sh6 n. f7
7.	Sg5 n. f7†	Ke8 n. f7
8.	Dd1—h5†	g7—g6
9.	Dh5 n. c5	d7—d5
10.	e4 n. d5	Th8—e8†
11.	Ke1—f1	. . . . . .

Der stärkere Zug ist Ke1—d1.

11.	. . . .	b7—b6

Der beste Zug. Schwarz würde in wenigen Zügen den Weissen matt setzen, wenn seine Dame den Springer c6 nehmen würde.

Schwarz.



Weiss.

12.	Dc5—a3	Sc6—b4

Dieses Opfer ist zwecklos, denn die weisse Dame beherrscht jetzt das Feld e1.

13.	Da3 n. b4	Dd8 n. d5
14.	Lc1—d2	. . . .

Ein Fehlzug, wie man aus der folgenden Fortsetzung des Spiels ersehen wird.

14.	. . . . .	Lc8—h3
15.	Th1—g1	. . . .

Auf f2—f3 giebt Schwarz in zwei Zügen matt.

15.	. . . . .	Lh3—g4
16.	f2—f3	. . . .

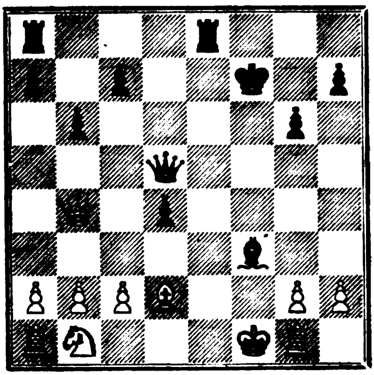
Die beste Vertheidigung.

Auf	16.	h2—h3 folgt	c7—c5
	17.	Db4—a3	Dd5—c4†
	18.	Da3—d3	Lg4—e2† und gewinnt.
Auf	16.	b2—b3 folgt	Lg4—e2†
	17.	Kf1—e1	a7—a5
	18.	Db4—a3	Le2—h5†
	19.	Ld2—e3	d4 n. e3 und gewinnt.

16.	. . . . .	Lg4 n. f3

Ein Fehler, der Weiss Gelegenheit zum Abtausch der Damen gewährt.

Schwarz.



Weiss.

Besser hätte Schwarz, wie folgt, gespielt.

16.	. . . . .	c7—c5
17.	Db4—a3	Dd5—e6
18.	Da3—d3	Lg4—f5 und Schwarz hat ein vorzüg-

es Spiel.

17.	Db4—b3	Lf3—e2†
18.	Kf1—f2	Le2—c4
19.	Db3—f3†	Dd5 n. f3†

20.	Kf2 n. f3	Te8—e2
21.	Tg1—e1	Ta8—e8
22.	Te1 n. e2	Te8 n. e2
23.	a2—a4	Te2—e5

24. g2—g3 und das Spiel wurde nach einigen Zügen von Weiss gewonnen.

IX.

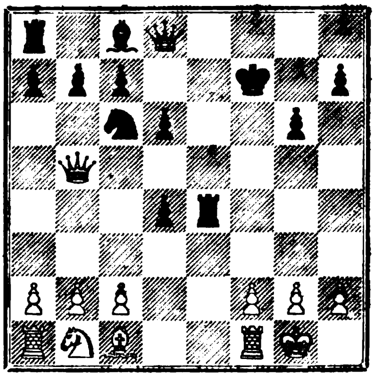
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—c5
5.	Sf3—g5	Sg8—h6
6.	Sg5 n. f7	Sh6 n. f7
7.	Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7
8.	Dd1—h5†	g7—g6
9.	Dh5 n. c5	d7—d6

Dieser Zug ist sicher, jedoch bei Weitem schwächer, als der in den letzten Partien angewandte d7—d5.

10.	Dc5—b5	Th8—e8
11.	0—0	Te8 n. e4

Dieser Zug ist unrichtig, wie sich aus dem Folgenden ergiebt.

Schwarz.



Weiss.

12.	Db5—d5†	Te4—e6
13.	Lc1—g5	Dd8—e8
14.	f2—f4	Kf7—g7
15.	f4—f5	Te6—e5
16.	f5—f6†	Kg7—h8
17.	f6—f7	Kh8—g7

18.	f7 n. e8S†	Te5 n. e8
19.	Dd5—f7†	Kg7—h8
20.	Lg5—f6† und matt.	

X.

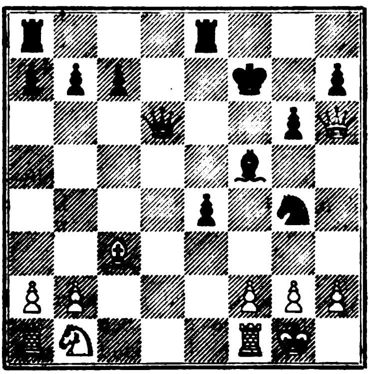
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—c5
5.	Sf3—g5	Sg8—h6
6.	Sg5 n. f7	Sh6 n. f7
7.	Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7
8.	Dd1—h5†	g7—g6
9.	Dh5 n. c5	d7—d5
10.	0—0	d5 n. e4
11.	c2—c3	. . . . . .

Der beste Zug an dieser Stelle, der es dem Schwarzen unmöglich macht, das Centrum zu behaupten.

11.	. . . .	Th8—e8
12.	c3 n. d4	Dd8 n. d4
13.	Dc5—g5	Lc8—f5
14.	Lc1—d2	Sc6—e5
15.	Ld2—c3	Dd4—d6
16.	Dg5—h6	Se5—g4

Die einfachere Vertheidigung war Kf7—g8. Schwarz giebt jedoch den Bauer h7 preis, um später die h-Linie für seine Thürme zum Angriff zu benutzen.

Schwarz.



Weiss.

17.	Dh6 n. h7†	Kf7—e6
18.	Sb1—a3	Te8—e7

Auf g6—g5 würde Weiss Dh7—h3 spielen, und sie später nach g3 führen.

19.	Dh7—h4	Ta8—d8

Jetzt wäre wohl g6—g5 um später Te7—h7 zu spielen ein besserer Zug.

20.	Sa3—c4	Dd6—c5

Ein Fehler, durch den eine Figur verloren geht.

21.	h2—h3	Sg4 n. f2

Auf Dc5 n. c4 folgt h3 n. g4 und gewinnt den Läufer f5

22.	Tf1 n. f2	Td8—d5
23.	g2—g4	Te7—f7
24.	g4 n. f5†	Tf7 n. f5
25.	Dh4 n. e4†	Ke6—f7
26.	Sc4—e3	Tf5 n. f2
27.	De4 n. d5†	Dc5 n. d5
28.	Se3 n. d5 und gewinnt.	

XI.

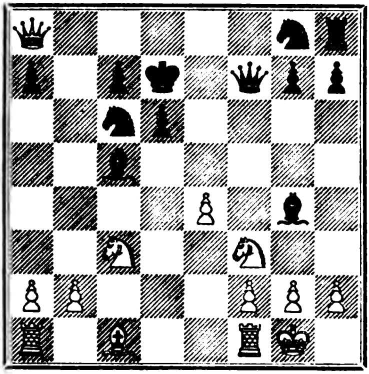
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—c5
5.	0—0	d7—d6
6.	c2—c3	d4 n. c3
7.	Sb1 n. c3	Lc8—g4

Der bessere Zug ist hier Sg8—e7

8.	Dd1—b3	Dd8—d7
9.	Lc4 n. f7†	Dd7 n. f7
10.	Db3 n. b7	Ke8—d7
11.	Db7 n. a8	. . . . . .

Weiss hat jetzt zwar die Qualität gewonnen, allein die Dame sehr weit aus dem Spiele entfernt, so dass Schwarz inzwischen Gelegenheit hat, einen starken Angriff gegen den feindlichen Königsflügel zu unternehmen.

Schwarz.



Weiss.

11.	Lg4 n. f3
12. Sc3—a4	. . . . . .

Wenn hier g2 n. f3 geschieht, so folgt Df7 n. f3 und Schwarz kann durch ewiges Schach das Spiel unentschieden machen.

12.	Df7—g6
13. Sa4 n. c5†	d6 n. c5
14. g2—g3	Dg6 n. e4
15. h2—h4	. . . . . .

Wenn Weiss hier Lc1—e3 spielt, so verliert er seine Königin durch Sc6—d4. Auf 15. Da8—f8 folgt Sc6—d4, 16. Df8 n. g7† Sg8—e7, 17. h2—h3 Lf3—e2 und gewinnt.

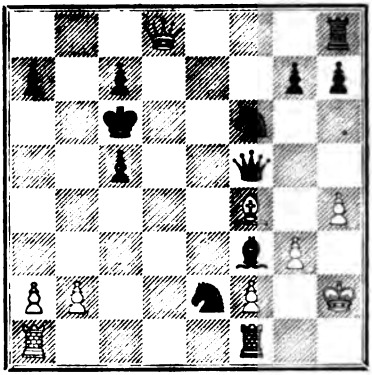
15.	De4—f5
16. Lc1—g5	. . . . . .

In der Absicht auf Df5—h3 mit Ta1—d1† zu antworten.

16.	Sc6—d4
17. Da8—d8†	Kd7—c6
18. Lg5—f4	Sd4—e2†
19. Kg1—h2	Sg8—f6

– Stellung ist jetzt sehr merkwürdig. Schwarz giebt den Thurm
eil er, wenn dieser genommen wird, in wenigen Zügen das Matt

Schwarz.



Weiss.

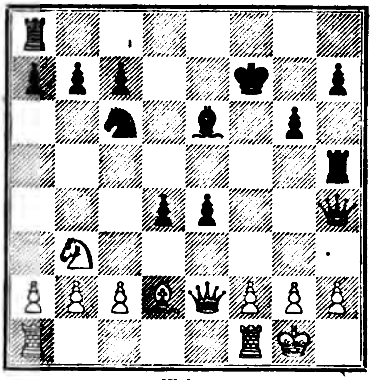
20.	Dd8 n. c7 †	Kc6—b5
21.	a2—a4 †	Kb5—a6
22.	Dc7—d6 †	Ka6—b7
23.	Dd6—c7 †	Kb7—a8 und gewinnt.

XII.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf5—c5
5.	Sf3—g5	Sg8—h6
6.	Sg5 n. f7	Sh6 n. f7
7.	Lc4 n. f7 †	Ke8 n. f7
8.	Dd1—h5 †	g7—g6
9.	Dh5 n. c5	d7—d5
10.	0—0	d5 n. e4
11.	Sb1—d2	Th8—e8
12.	Sd2—b3	Te8—e5
13.	Dc5—c4 †	Lc8—e6
14.	Dc4—e2	Dd8—h4
15.	Lc1—d2	Te5—h5

In dieser Stellung ist das weisse Spiel nicht mehr zu halten. sieht daher, dass der Zug Lc1—d2 sehr mangelhaft war.

Schwarz.



Weiss.

16.	h2—h3	Le6 n. h3
17.	g2 n. h3	Dh4 n. h3
18.	f2—f3	e4—e3 und gewinnt.

XIII.

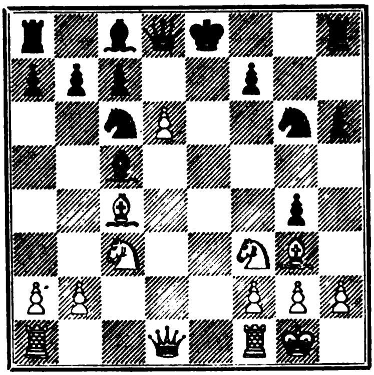
Staunton & Barnes.	**Löwenthal und einer der besten Spieler des George-Clubs.**

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—c5
5.	0—0	d7—d6
6.	c2—c3	d4 n. c3
7.	Sb1 n. c3	Sg8—e7
8.	Lc1—g5	h7—h6
9.	Lg5—h4	g7—g5
10.	Lh4—g3	Se7—g6
11.	e4—e5	. . . . . .

Die stärkste Fortsetzung des Spiels.

11.	. . . . .	g5—g4
12.	e5 n. d6	. . . . . .

Schwarz.



Weiss.

12 . . . . c7 n. d6

Wenn Schwarz g4 n. f3 spielt, so antwortet Weiss 13. Dd1—d5 und gewinnt die Figur mit siegreichem Angriff zurück.

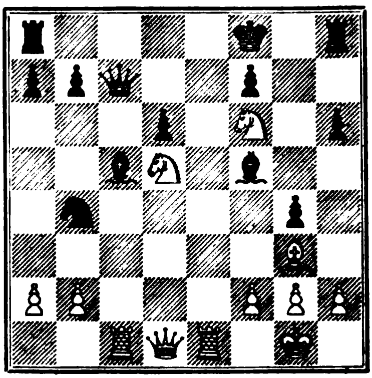
13.	Tf1—e1†	Ke8—f8
14.	Sf3—d2	Sg6—e5
15.	Lc4—b5	Lc8—f5
16.	Lb5 n. c6	Se5 n. c6
17.	Sd2—c4	Dd8—d7
18.	Se4—f6	Dd7—c7.
19.	Ta1—c1	. . . . . .

Wenn Weiss hier Dd1—d5 zieht, so spielt Schwarz Sc6—d4 und rettet damit beide Läufer.

19.	. . . .	Sc6—b4
20.	Sc3—d5	. . . .

Hiermit erzwingt Weiss den Gewinn einer Figur.

Schwarz.



Weiss.

20.	....	Sb4 n. d5
21.	Dd1 n. d5	Lf5—e6
22.	Tc1 n. c5	d6 n. c5
23.	Lg3—d6†	Kf8—g7
24.	Dd5—e5	Dc7 n. d6
25.	Sf6—e8† und gewinnt.	

XIV.

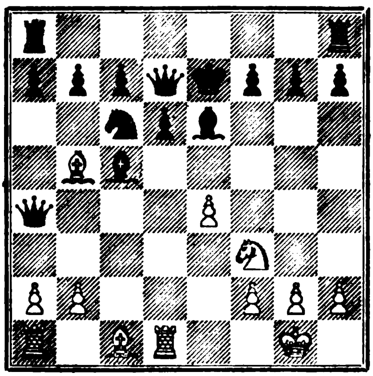
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—b4†
5.	c2—c3	d4 n. c3
6.	0—0	d7—d6

Die beste Vertheidigung.

7.	Dd1—b3	Dd8—e7
8.	Lc4—b5	Lb4—c5
9.	Sb1 n. c3	Lc8—e6
10.	Db3—a4	De7—d7
11.	Sc3—d5	Sg8—e7
12.	Sd5 n. e7	Ke8 n. e7
13.	Tf1—d1	......

In der Absicht, den Springer nach e5 zu spielen. Bereits in dieser Stellung dürfte es schwer sein, eine genügende Vertheidigung für das schwarze Spiel zu finden.

Schwarz.



Weiss.

13.	....	f7—f6
14.	Lc1—f4	g7—g5
15.	Lf4—g3	h7—h5

Die Art, in der Schwarz seine Königsseite entblösst, um den feindlichen Damenläufer zu bedrängen, führt den Verlust des schwarzen Spiels herbei. Statt h7—h5 hätte Schwarz besser a7—a6 gespielt.

16.	e4—e5	h5—h4
17.	e5 n. f6†	Ke7 n. f6
18.	Lg3—e5†	Kf6—g6
19.	Le5 n. h8	Ta8 n. h8
20.	Sf3—e5† und gewinnt.	

XV.

	Evans & Perigal.	**Kieseritzky & Kling.**
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—b4†
5.	c2—c3	d4 n. c3
6.	b2 n. c3.	. . . .

Diese Spielart ist nicht so stark, wie 0—0, bietet jedoch ebenfalls für die Vertheidigung erhebliche Schwierigkeiten.

6.	. . . .	Lb4—a5
7.	0—0	d7—d6
8.	Tf1—e1	. . . .

An dieser Stelle ist wohl e4—e5 der stärkere Zug.

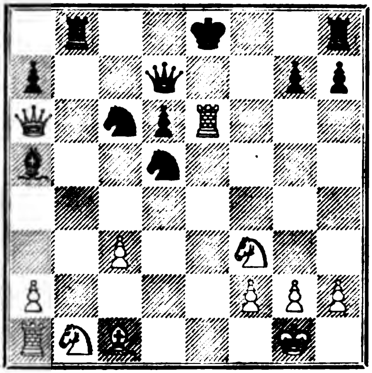
8.	. . . .	Lc8—e6
9.	Lc4 n. e6	f7. n. e6
10.	Dd1—b3	Dd8—d7
11.	Db3 n. b7	. . . .

Mit diesem Zuge entfernt Weiss die Dame zu weit aus dem Spiele und giebt Schwarz Gelegenheit zu einer günstigen Entwickelung seiner Figuren.

11.	. . . .	Ta8—b8
12.	Db7—a6	Sg8—e7
13.	e4—e5	Se7—d5
14.	e5 n. d6	c7 n. d6
15.	Te1 n. e6†	. . . .

Weiss giebt im Interesse des Angriffs die Qualität auf. Dies Opfer ist jedoch unrichtig, denn Schwarz kann sich genügend vertheidigen, wie aus dem Folgenden hervorgeht.

Schwarz.



Weiss.

15.	. . . .	Dd7 n. e6
16.	Da6 n. c6†	Ke8—e7
17.	Lc1—g5†	Ke7—f7
18.	Lg5—e3	Th8—c8

Die beste Vertheidigung gegen den folgenden Zug des Weissen.

19.	Sf3—g5†	Kf7—g8
20.	Sg5 n. e6	Tc8 n. c6

In dieser Stellung muss Schwarz bereits durch das Uebergewicht der Qualität gewinnen.

21.	Se6—d4	Tc6—c7
22.	Sd4—e2	Sd5 n. e3
23.	f2 n. e3	Ta8—e8
24.	Kg1—f2	Tc7—f7†
25.	Se2—f4	g7—g5 und gewinnt.

XVI.

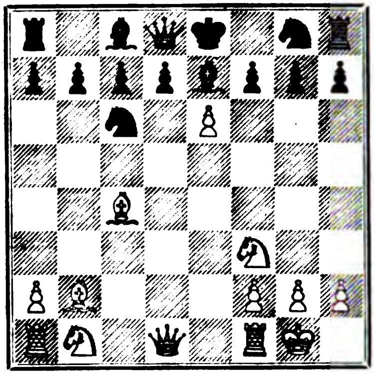
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—b4†
5.	c2—c3	d4 n. c3
6.	0—0	c3 n. b2
7.	Lc1 n. b2	Lb4—f8

Diese Vertheidigung ist incorrect, wie wir bereits erwähnt haben. ss verliert jedoch dies Spiel in Folge eines Fehlzuges.

8.	e4—e5	Lf8—e7
9.	e5—e6	. . . .

Ein sehr verführerischer, jedoch unrichtiger Zug, wie sich aus dem Folgenden ergiebt.

Schwarz.



Weiss.

9.	. . . .	d7 n. e6
10.	Dd1 n. d8†	Le7 n. d8
11.	Lb2 n. g7	Ld8—f6
12.	Lg7 n. h8	. . . .

Besser war immer noch Lg7 n. f6

12.	. . . .	Lf6 n. h8
13.	Sb1—d2	Lh8 n. a1
14.	Tf1 n. a1	Sg8—f6
15.	Sf3—g5	h7—h6
16.	Sg5—e4	Sf6 n. e4
17.	Sd2 n. e4	Ke8—e7
18.	Ta1—b1	b7—b6
19.	Tb1—c1	Sc6—e5
20.	Lc4—e2	c7—c5

Schwarz hat jetzt bei guter Stellung zwei Bauern mehr und muss das Spiel gewinnen.

21.	f2—f4	Se5—c6
22.	Le2—b5	Sc6—d4
23.	Se4—f2	Lc8—b7
24.	g2—g3	Ta8—d8
25.	Kg1—f1	f7—f5
26.	a2—a4	Sd4—b3
27.	Tc1—c3	Sb3—d2†
28.	Kf1—e1	Sd2—e4

29. Sf2 n. e4 Lb7 n. e4 und Schwarz gewann nach einigen Zügen.

XVII.

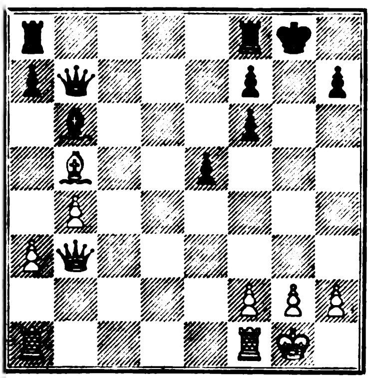
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—b4†
5.	c2—c3	d4 n. c3
6.	0—0	d7—d6
7.	a2—a3	Lb4—a5
8.	b2—b4	c3—c2

Es ist nur ein geringer Unterschied, ob der Läufer sofort sich nach b6 zurückzieht, oder ob die Dame in Folge des Zuges c3—c2 den Punkt c2 einnimmt.

9.	Dd1 n. c2	La5—b6
10.	Dc2—b3	Dd8—e7
11.	Sb1—c3	Sg8—f6
12.	Lc1—g5	Lc8—e6
13.	Sc3—d5	Le6 n. d5
14.	e4 n. d5	Sc6—e5
15.	Sf3 n. e5	d6 n. e5
16.	Lc4—b5†	c7—c6
17.	d5 n. c6	0—0
18.	c6 n. b7	De7 n. b7
19.	Lg5 n. f6	g7 n. f6

In dieser Stellung hat Weiss den Bauer zurückgewonnen, es fragt sich jedoch, welches Spiel das stärkere ist. In der Fortsetzung dieser Partie macht Schwarz einen Fehlzug, in Folge dessen sie verloren geht.

Schwarz.



Weiss.

20.	Db3—g3 †	Kg8—h8
21.	Dg3—h4	Tf8—g8

Ein Fehler. Der richtige Zug war Lb6—d8, wodurch der Angriffszug des Weissen Lb5—d3 durchaus vereitelt worden wäre.

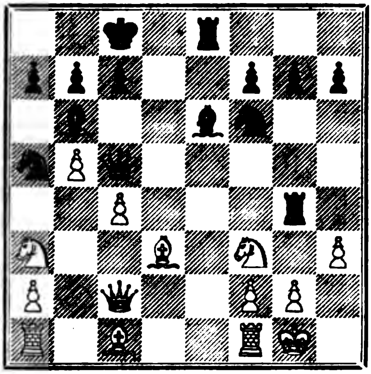
22.	Dh4 n. f6 †	Tg8—g7
23.	Lb5—c6	Db7—b8
24.	Lc6 n. a8	Db8 n. a8
25.	g2—g3	Lb6—d4
26.	Ta1—c1	h7—h6
27.	Tc1—c7	Da8—g8
28.	Tf1—c1	Kh8—h7
29.	Df6—f5 † und gewinnt.	

XVIII.

	Boston.	Philadelphia.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—c5
5.	c2—c3	d4—d3
6.	b2—b4	Lc5—b6
7.	b4—b5	Sc6—a5
8.	Lc4 n. d3	d7—d5
9.	e4 n. d5	Dd8 n. d5
10.	0—0	Lc8—e6
11.	Dd1—e2	0—0—0
12.	Sf3—e1	Sg8—f6
13.	Sb1—a3	Ta8—e8
14.	c3—c4	Dd5—c5
15.	De2—c2	Td8—d4
16.	Se1—f3	Td4—g4
17.	h2—h3	. . . .

Hierdurch bekommt Schwarz Gelegenheit zu der folgenden ercombination, die schliesslich zu einem ewigen Schach führt.

Schwarz.



Weiss.

17.	. . . . .	Tg4 n. g2†
18.	Kg1 n. g2	Le6 n. h3†
19.	Kg2 n. h3	Dc5—h5†
20.	Kh3—g3	Dh5—g4†
21.	Kg3—h2	Dg4—h5† und macht das

Spiel durch ewiges Schach unentschieden.

IXX.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	Lf1—c4	Lf8—b4†

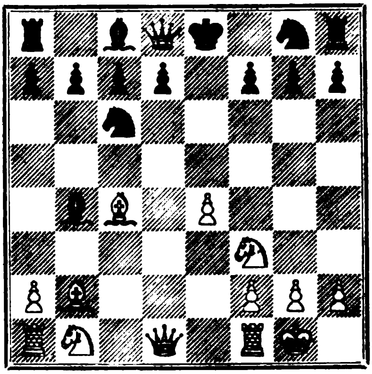
Besser wäre hier Lf8—c5

5.	c2—c3	d4 n. c3
6.	0—0	c3 n. b2

ieser Stelle setzt Schwarz seine Vertheidigung besser mit c3—c2 ei er einen gewonnenen Bauer behauptet. In der hier gewählten gewinnt Schwarz zwar einen zweiten Bauer, allein der Figuren- weissen Spiels wird unwiderstehlich.

.	Lc1 n. b2	. . . . . .

Schwarz.



Weiss.

Dies ist die Hauptstellung dieser Spielart des schottischen Gambits. Die Frage, ob das schwarze Spiel zu vertheidigen sei, oder nicht, ist unerledigt.

7.	....	Ke8—f8

Am Besten

8.	e4—e5	d7—d6
9.	Dd1—b3	Sg8—h6
10.	e5 n. d6	c7 n. d6
11.	a2—a3	Lb4—a5
12.	Sb1—c3	La5—b6
13.	Sc3—d5	Sc6—a5
14.	Db3—c3	Sh6—f5
15.	Lc4—d3	f7—f6
16.	Ta1—e1	Sa5—c6
17.	Sd5 n. b6	a7 n. b6
18.	Sf3—g5	Ta8—a5
19.	Ld3 n. f5	Ta5 n. f5
20.	Sg5—e6†	Lc8 n. e6
21.	Te1 n. e6	Tf5—e5
22.	Dc3—h3	Te5—b5
23.	Lb2—c1	Kf8—f7
24.	f2—f4	h7—h6
25.	Tf1—e1	d6—d5
26.	Dh3—h5†	g7—g6
27.	Dh5—e2	Sc6—e5
28.	f4 n. e5	Kf7 n. e6
29.	e5 n. f6† und gewinnt.	

XX.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5

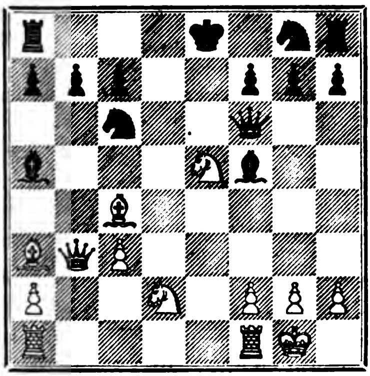
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. d2—d4	e5 n. d4
4. Lf1—c4	Lf8—b4†
5. c2—c3	d4 n. c3
6. b2 n. c3	. . . .

Besser wäre 0—0.

6.	Lb4—a5
7. e4—e5	d7—d6
8. Dd1—b3	Dd8—e7
9. 0—0	d6 n. e5
10. Lc1—a3	De7—f6
11. Sb1—d2	Lc8—f5
12. Sf3 n. e5	. . . .

Ein correctes Opfer. Die ganze Angriffscombination in dieser Stellung ist beachtenswerth, weil sie sich in ähnlichen Spielen häufig wiederholt.

Schwarz.



Weiss.

12.	Sc6 n. e5
13. Db3—b5†	Se5—c6
14. Tf1—e1†	Lf5—e6
15. Lc4 n. e6	f7 n. e6
16. Db5 n. b7	Ta8—d8
17. Db7 n. c6†	Ke8—f7
18. Sd2—e4	Sg8—e7
19. Sf3—g5†	Df6 n. g5
20. Dc6 n. e6† und gewinnt.	

Das Gambit des Capt. Evans.

Dieses vortreffliche Angriffsspiel ist eine Variante des Guioco piano und kann als die stärkste Spielart des Königsbauerspiels betrachtet werden. Die Eröffnungszüge sind folgende:

	Weiss.	Schwarz.
1.	**e2—e4**	**e7—e5**
2.	**Sg1—f3**	**Sb8—c6**
3.	**Lf1—c4**	**Lf8—c5**
4.	**b2—b4**	. . . .

Weiss opfert den Damenspringerbauer in der angeführten Art, um demnächst mit c2—c3 ein Tempo zu gewinnen und alsdann ohne Zeitverlust mit d2—d4 ins Centrum vordringen zu können. Das Gambit Evans ist also ein mittelst eines Bauernopfers durch ein wichtiges Tempo verstärktes Guioco piano. Hierzu kommt, dass durch den fehlenden b-Bauer dem Damenläufer des Weissen Gelegenheit zu einer sehr günstigen Offensiv-Entwickelung nach b2 und a3 gegeben wird.

1. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4

Schwarz nimmt wohl am Besten diesen Bauer. Der Läufer kann jedoch auch ohne Nachtheil nach b6 zurückgezogen werden. Alsdann setzt Weiss sein Spiel am Besten mit a2—a4 fort. Wenn im 4. Zuge der Springer c6 den Bauer b4 nimmt, so spielt man vortheilhaft c2—c3, womit der Springer nach c6 zurückgedrängt wird, und die Stellung entsteht, in der der Läufer auf 5. c2—c3 sich nach c5 begiebt.

5.	c2—c3	. . . .

Am Besten.

5.	. . . . .	Lb4—c5

Der Läufer kann sich ausserdem nach a5, e7, d6 und f8 zurückziehen, Züge, unter denen Lb4—a5 der erheblichste ist.

6. 0—0 . . . .

Am Besten.

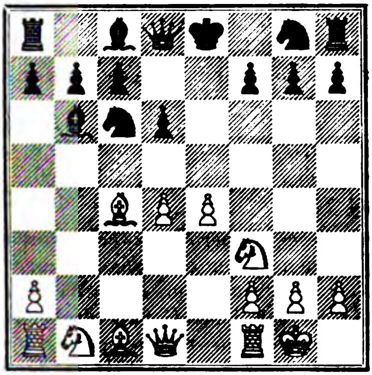
6. . . . . . . d7—d6

Am Besten. Im 2. Spiel wird Sg8—f6 erörtert werden.

7. d2—d4 e5 n. d4
8. c3 n. d4 Lc5—b6

Bis dahin ist die Eröffnung von beiden Seiten correct gespielt. Die geschehenen Züge werden für mustergültig angesehen. Welche Partei in dieser Normalstellung das bessere Spiel hat, bleibt dahingestellt. Wir folgen unten dem Diagramm einer trefflichen Ausführung des Professor Anderssen.

Schwarz.



Weiss.

Die Frage, welcher Operationsplan bei dem nunmehrigen Stande der Partie für den Gambitgeber der wirksamste und erfolgversprechendste sei, harrt noch ihrer endgültigen Lösung, indess schwebt die Entscheidung, den Erfahrungen der neueren Praxis zufolge, nur zwischen drei, ihrem Werthe nach als gleichberechtigt angenommenen Fortsetzungen, von denen die eine durch 9. d4—d5, die zweite 9. h2—h3, die dritte durch 9. Sb1—c3 eingeleitet wird. Von diesen Spielarten betrachten wir die letzte und erwähnen die andern bei den praktischen Partien.

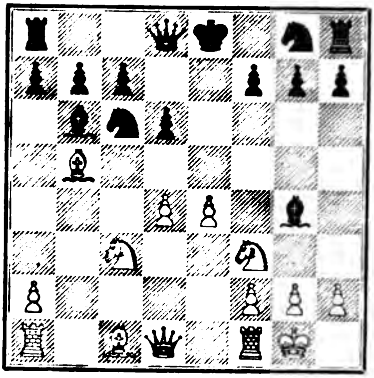
9. Sb1—c3 Lc8—g4

Besten. Es kann jedoch auch Sc6—a5 geschehen. (S. Partie.)

10. Lc4—b5 . . . . . .

betrachten nun in dem Abschnitt A. den Abtausch des Läufers g4 den Springer f3, in dem Abschnitt B. den Rückzug des Läufers 17.

Schwarz.



Weiss.

A. Abtausch des Läufers g4 gegen den Springer f3.

10.	. . . .	Lg4 n. f3
11.	g2 n. f3	Ke8—f8
12.	Lc1—e3	Sc6—e7
13.	Kg1—h1	d6—d5

Das Vorschieben dieses Bauern bezweckt vorläufig nicht den Abtausch desselben gegen den Bauer e4, was bei der gegenwärtigen Aufstellung des feindlichen Centrums nur dem Weissen zu Statten käme, sondern verhindert die in der That Gefahr drohende, für Weiss einzig erspriessliche Art des Vordringens mit seinem Centrum. Wird nämlich jetzt der Bauer f3 weiter gezogen, so verliert er durch den vorbereiteten, jetzt erfolgenden Abtausch des d- und e-Bauern die unentbehrliche Stütze. Avancirt dagegen der Bauer e4, so wird der Bauer f3 rückständig und bedeutungslos.

14.	Tf1—g1	c7—c6
15.	Lb5—a4	h7—h5
16.	La4—b3	Dd8—d7
17.	Dd1—f1	. . . . . .

Die Verdoppelung der Thürme auf der g Linie vorzubereiten, erscheint zwecklos. Weiss postirt daher seine Dame auf f1, einerseits, um sie gelegentlich auf der einen oder der andern Läuferlinie zu verwenden, andererseits, um dem Thurme a1 die d-Linie ganz zu überlassen.

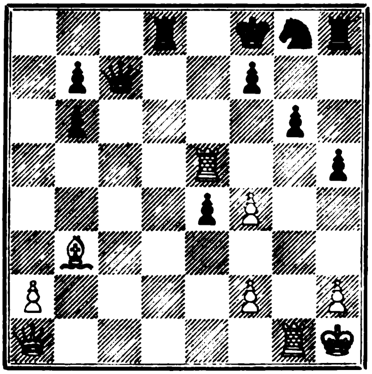
17.	. . . .	g7—g6
18.	Ta1—d1	Ta8—d8
19.	Df1—g2	. . . . . .

Hätte Weiss statt dessen den Bauer f3 vorrücken lassen, so .. e Schwarz zunächst den Springer c3 durch Lb6—a5 angegriffen, nicht sogleich den Bauer e4 geschlagen haben, weil das nun schle-

erfolgende Vordringen des dBauern mit nachhaltigen Folgen für Schwarz verbunden wäre. Geschieht nämlich 19. f3—f4 und antwortet Schwarz mit d5 n. e4, so folgt:

20.	d4—d5	c6 n. d5
21.	Le3 n. b6	a7 n. b6
22.	Sc3 n. d5	Se7 n. d5
23.	Td1 n. d5	Dd7—e7
24.	Td5—e5	De7—c7 oder b4
25.	Df1—a1 oder f4—f5 mit besserem Spiel für Weiss.	

Schwarz.



Weiss.

Wird dagegen dem Zuge 19. f3—f4 durch Lb6—a5 begegnet, so erlangt Schwarz durch:

20.	Sc3—a4	d5 n. e4
21.	Sa4—c5	Dd7—c8
22.	Df1—c4	Se7—d5 eine sichere Stellung.

19.	. . . .	h5—h4
20.	f3—f4	Sg8—f6
21.	f4—f5	Sf6—h5
22.	f5 n. g6	Se7 n. g6
23.	e4 n. d5	Sh5—g3†
24.	f2 n. g3	h4 n. g3
25.	Dg2 n. g3	Lb6—c7 und gewinnt.

B. Rückzug des Läufers auf d7.

10.	. . . .	Lg4—d7
11.	e4—e5	d6 n. e5

sesten.

12.	d4 n. e5	Sg8—e7
13.	Lc1—g5	h7—h6

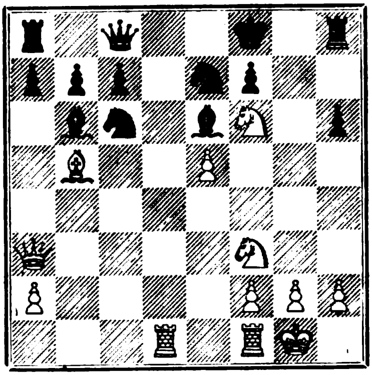
14.	Lg5—h4	g7—g5

Die Rochade wäre noch schlechter, wegen des drohenden Springerangriffs Sc3—d5.

15.	Sc3—e4	Ld7—e6
16.	Se4—f6†	Ke8—f8
17.	Dd1—a4	g5 n. h4
18.	Ta1—d1	Dd8—c8
19.	Da4—a3	Le6—g4

Um für die Dame das Feld e6 frei zu machen. Nicht günstiger für Schwarz sind folgende Fortsetzungen:

Schwarz.



Weiss.

19.	. . . .	Kf8—g7
20.	Sf3 n. h4	Se7—g6
21.	Sh4 n. g6	f7 n. g6
22.	Lb5 n. c6	b7 n. c6
23.	Td1—d7†	

oder

19.	. . . .	h4—h3
20.	Tf1—e1	h3 n. g2
21.	Te1—e2	a7—a6
22.	Lb5 n. c6	b7 n. c6
23.	Sf3—h4	c6—c5
24.	Te2—d2	Se7—c6
25.	Sf6—d7†	Le6 n. d7
26.	Td2 n. d7	Sc6 n. e5
27.	Da3—c3	f7—f6
28.	Sh4—g6†	

oder

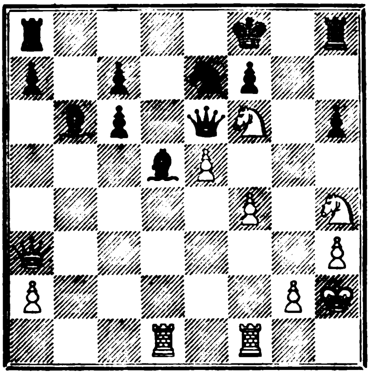
23.	. . . .	Le6—g4
24.	e5—e6	Lg4 n. e2
25.	Sf6—d7†	Kf8—e8
26.	Sh4—f5	

20.	Lb5 n. c6	b7 n. c6
21.	h2—h3	Lg4—e6

Nimmt Schwarz den Springer f3, so folgt zunächst Td1—d7 und dann Da3 n. f3.

22.	Sf3 n. h4	Le6—d5
23.	Kg1—h2	Dc8—e6
24.	f2—f4	Ta8—d8

Schwarz.



Weiss.

Auf c6—c5 folgt:

24.	. . . .	c6—c5
25.	Da3—c3	Ld5—b7
26.	f4—f5	De6—c6
27.	e5—e6	f7 n. e6
28.	Sf6—d7†	Kf8—g8
29.	Dc3—g3†	u. s. w.

25.	Tf1—e1	Kf8—g7
26.	Sf6—h5†	Kg7—h7
27.	Da3—d3†	Se7—g6
28.	f4—f5 und gewinnt.	

2. Spiel.

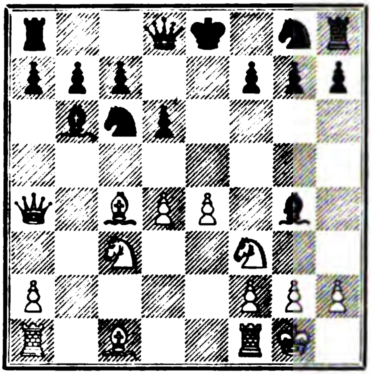
Stärker, als in der eben mitgetheilten Spielart kann in derselben Er[illegible]ung der Angriff geführt werden, wenn man im 10. Zuge statt L[illegible]5 Dd1—a4 spielt. Die bis dahin geschehenen Züge sind:

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4

5.	c2—c3	Lb4—c5
6.	0—0	d7—d6
7.	d2—d4	e5 n. d4
8.	c3 n. d4	Lc5—b6
9.	Sb1—c3	Lc8—g4
10.	**Dd1—a4**	. . . .

Schwarz kann sich jetzt auf drei verschiedene Arten vertheidigen. Er kann entweder 10. Lg4 n. f3 oder Ke8—f8 oder Lg4—d7 spielen. Diese drei Varianten sollen unter A. B. und C. erörtert werden. Die Stellung ist folgende:

Schwarz.



Weiss.

A.

10.	. . . .	Lg4 n. f3
11.	d4—d5	Lf3—g4

Am Besten.

12.	d5 n. c6	b7 n. c6
13.	e4—e5	. . . .

Weiss kann auch, wie folgt, das Spiel fortsetzen:

13. Da4 n. c6† Lg4—d7
14. Dc6—d5 Ld7—e6
15. Lc4—b5† Ke8—f8
16. Dd5—d3 Sg8—e7 und Schwarz hat zwar eine etwas gedrückte Stellung, behauptet jedoch den gewonnenen Bauer.

13.	. . . .	d6 n. e5

Spielt Schwarz Lg4—d7, so folgt:

13. . . . . Lg4—d7
14. Lc4 n. f7† Ke8 n. f7
15. Da4—f4† Kf7—e8
16. e5 n. d6 und hat ein vorzügliches Spiel.

Geschieht 13. Lg4—e6, so folgt:

14.	Lc4 n. e6	f7 n. e6
15.	Da4 n. c6†	Ke8—f7
16.	Sc3—e4 und Weiss hat ein vorzügliches Spiel.	

14.	Da4 n. c6†	Lg4—d7
15.	Dc6—d5	Ld7—e6
16.	Dd5 n. e5	Lb6—d4

Geschieht hier Dd8—d4 oder Dd8—f6, so folgt 17. De5—b5† und dann Db5—b3 mit gutem Spiel.

17.	Lc4—b5†	Ke8—f8
18.	Lc1—a3†	Sg8—e7
19.	De5—e4	Ld4 n. c3
20.	Ta1—d1	Dd8—c8
21.	Lb5—d7	Le6 n. d7
22.	De4 n. e7† und Weiss hat ein gutes Spiel.	

B.

10.	. . . .	Ke8—f8
11.	d4—d5	. . . .

Dieser Zug ist stärker, als Sf3—g5.

11.	. . . .	Sc6—e7

Auf Sc6—e5 folgt:

12.	Sf3 n. e5	d6 n. e5
13.	Lc1—a3† u. s. w.	

12.	Lc4—e2	Lg4 n. f3
13	Le2 n. f3 und Weiss hat das bessere Spiel.	

C.

10.	. . . .	Lg4—d7

Dies ist wohl die beste Vertheidigung des schwarzen Spiels.

11.	Da4—b3	Sc6—a5
12.	Lc4 n. f7†	Ke8—f8
13.	Db3—d5	. . . .

Die stärkere Spielart, die wir unter D. bringen wollen, ist der Zug —e2, womit Weiss zwar eine Figur aufgiebt, dafür jedoch einen diesen ust vollständig aufwiegenden Angriff bekommt.

13.	. . . .	Sg8—f6

14. Dd5—g5 Kf8 n. f7
15. e4—e5 Sf6—g4

Dies scheint der beste Zug zu sein. Auf Sf6—g8 folgt Dg5—f4† und auf Kf7—e8 Tf1—e1 und Weiss hat das bessere Spiel. Auf Sf6—e8 folgt:

16. Dg5—f4† Kf7—g8
17. Sf3—g5 Dd8—e7
18. e5—e6 Ld7—c8
19. Sc3—d5 und Weiss hat ein gutes Spiel.

Geschieht 15. h7—h6, so folgt:

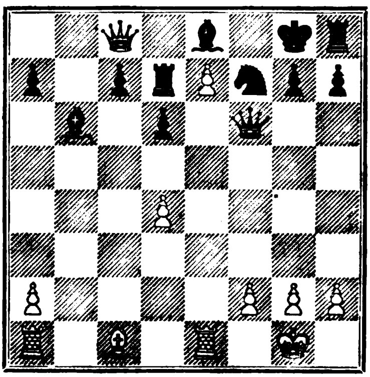
16. Dg5—f4 g7—g5
17. Df4—d2 Sf6—h7
18. d4—d5 und Weiss hat ein gutes Spiel.

16. Dg5—f4† Kf7—g8
17. Sf3—g5 Sg4—h6

Hier kann Schwarz auch eben so gut Dd8—f8 spielen.

18. e5—e6 Ld7—e8
19. Sc3—d5 Sa5—c6
20. Tf1—e1 Sc6—e7
21. Sg5—f7 Se7 n. d5
22. Df4—f3 Dd8—f6
23. Df3 n. d5 Sh6 n. f7
24. Dd5 n. b7 und es frägt sich, ob Weiss im Stande ist, den Angriff siegreich durchzuführen. Die beste Antwort scheint jetzt Lb6 n. d4 zu sein. Auf 24. Ta8—d8 folgt 25. e6—e7 Td8—d7 26. Db7—d8 und gewinnt.

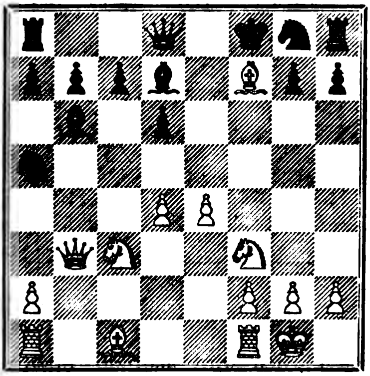
Schwarz.



Weiss.

D.

Schwarz.



Weiss.

13. Db3—c2 . . . .

Dieses geistreiche Opfer einer Figur ist erst neuerdings von Herrn Fraser vorgeschlagen worden und bildet die beste Fortsetzung des Angriffs in dieser Stellung.

13. . . . . Kf8 n. f7
14. e4—e5 . . . .

Es droht jetzt e5—e6† und dann Sf3—g5†

14. . . . . h7—h6

Es ist bis jetzt noch nicht erwiesen, welche Vertheidigung die beste ist. Geschieht 14. Kf7—f8, so setzt Weiss das Spiel mit 15. Tf1—e1 günstig fort. Auf g7—g6 folgt Sf3—g5† und dann e5—e6.

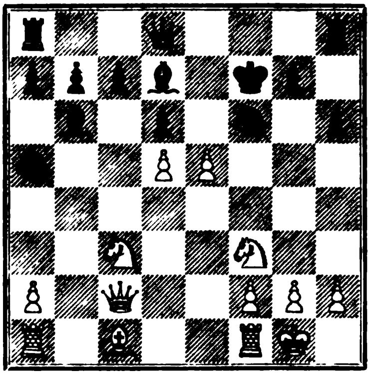
15. d4—d5 . . . .

Am Besten.

15. . . . . Sg8—f6

…warz giebt eine Figur auf und Weiss kann nun das Spiel mit e5 … 6 oder mit e5—e6† fortsetzen. Es kommt dann zu einer ungeleichen Stellung der Spiele.

Schwarz.



Weiss.

In den folgenden Partien wird man die praktische Ausführung anderer wichtiger Varianten des Evans-Gambit finden, dessen Analyse an dieser Stelle nicht erschöpft werden kann.

Erläuternde Partien.

I.

	Morphy. Weiss.	Schulten. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4
5.	c2—c3	Lb4—a5
6.	d2—d4	e5 n. d4
7.	0—0	La5—b6
8.	c3 n. d4	d7—d6
9.	Sb1—c3	Lc8—g4
10.	Lc4—b5	Lg4 n. f3
11.	g2 n. f3	Ke8—f8
12.	Lc1—e3	Sc6—e7
13.	Kg1—h1	c7—c6
14.	Lb5—a4	d6—d5
15.	Ta1—b1	. . . .

Weiss konnte mit vieler Wahrscheinlichkeit bei seinem Gegner n[icht] nur die Absicht voraussetzen, den Läufer b6 jetzt schon auf c7 zu zieh[en], sondern auch den allzu hitzigen Eifer, diese Absicht, deren Wichtigk[eit]

durch die von feindlicher Seite getroffene Gegenanstalt constatirt zu sein schien, dem eingetretenen Hinderniss zum Trotz auszuführen. Jener Läuferzug ist indess offenbar zweckwidrig, 1) weil der Läufer auf b6 unstreitig am Besten steht, 2) weil die Vorbereitung zu seiner Bewegung den Thurm a8 auf den gefährlichen Platz b8 nöthigt, 3) weil die Verfolgung dieses Zweckes, der sich leider nicht darauf beschränkt, das Vorrücken des feindlichen e Bauern zu erzwingen, die unmittelbare Veranlassung zu den späteren Uebereilungen ist, durch welche Schwarz sein Spiel compromittirt.

15. . . . Ta8—b8

Ein gefährlicher Standort des Thurmes. Hätte Schwarz den Rückzug des Läufers nach c7 entweder gar nicht beabsichtigt, wie dies auch keineswegs im Sinne der Vertheidigung liegt, oder sich in Folge des eingetretenen Hindernisses jener Absicht entschlagen, so war die Aufpflanzung des weissen Damenthurmes auf b1, die nur durch die Fehler des Gegners eine Bedeutung erhält, nichts weiter als ein verlorener Zug.

16. Dd1—d3 Lb6—c7
17. Tf1—g1 Se7—g6
18. e4—e5 Dd8—h4

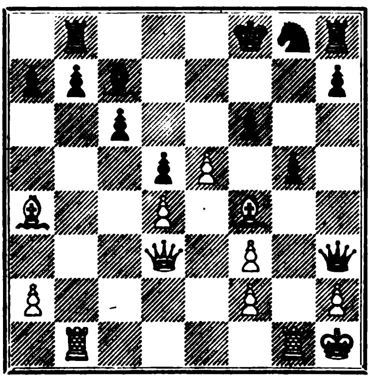
Ein unzeitiger Angriff. Zugleich liegt auf der Hand, dass der Angriff des Weissen auch jetzt noch aussichtslos wäre, wenn Schwarz statt des übereilten Damenzuges den Königsspringer nach e7 entwickelt hätte.

19. Le3—g5 Dh4—h3
20. Sc3—e2 f7—f6

Hierdurch wird die Niederlage entschieden.

21. Se2—f4 Sg6 n. f4
22. Lg5 n. f4 g7—g5

Schwarz.



Weiss.

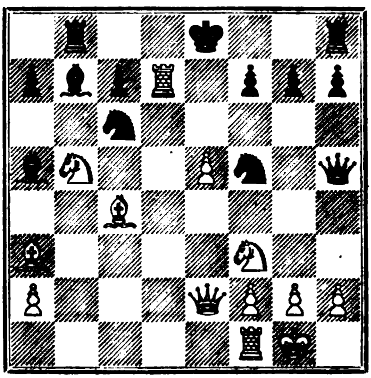
spielt die Partie jetzt sehr elegant zu Ende.

23.	Dd3—a3†	Kf8—e8
24.	Tb1 n. b7	Tb8 n. b7
25.	La4 n. c6†	Ke8—f7
26.	Lc6 n. d5†	Kf7—g6
27.	Da3—f8	Dh3—d7
28.	Ld5 n. b7	Lc7—d8
29.	e5 n. f6	Ld8 n. f6
30.	Lb7—e4†	Kg6—h5
31.	Lf4—e3	h7—h6
32.	Tg1—g3	Lf6—g7
33.	Df8—f7† und gewinnt.	

II.

	Kolisch.	Anderssen.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4
5.	c2—c3	Lb4—a5
6.	d2—d4	e5 n. d4
7.	0—0	d4 n. c3
8.	Dd1—b3	Dd8—f6
9.	e4—e5	Df6—g6
10.	Sb1 n. c3	b7—b5
11.	Sc3 n. b5	Ta8—b8
12.	Db3—e3	Sg8—e7
13.	De3—e2	Dg6—h5
14.	Lc1—a3	Lc8—b7
15.	Ta1—d1	Se7—f5
16.	Td1 n. d7	. . . . . .

Schwarz.



Weiss.

Ein vortrefflicher, weit berechneter Zug, der das Spiel zu Gunsten des Weissen entscheidet.

16.	. . . .	Ke8 n. d7
17.	e5—e6†	Kd7—c8
18.	e6 n. f7	Lb7—a8

Um dem Könige Platz zu machen.

19.	Sb5 n. a7†	. . . . . .

Eine glänzende Fortsetzung des Angriffs.

19.	. . . .	Sc6 n. a7
20.	De2—e6†	Kc8—d8
21.	Tf1—d1†	Sf5—d6
22.	Td1 n. d6†	c7 n. d6
23.	De6 n. d6†	Kd8—c8
24.	Lc4—e6†	Kc8—b7
25.	Le6—d5†	Dh5 n. d5
26.	Dd6 n. d5†	Kb7—a6
27.	Dd5—c4†	Ka6—b7
28.	Dc4—e4†	Sa7—c6
29.	Sf3—e5	Kb7—a6
30.	De4—c4†	Ka6—a7
31.	La3—c5†	Tb8—b6
32.	Lc5 n. b6†	La5 n. b6
33.	Se5 n. c6†	La8 n. c6
34.	Dc4 n. c6 und gewinnt.	

III.

	Anderssen. Weiss.	Kolisch. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4
5.	c2—c3	Lb4—c5
6.	0—0	d7—d6
7.	d2—d4	e5 n. d4
8.	c3 n. d4	Lc5—b6
9.	d4—d5	Sc6—a5
10.	Lc1—b2	Sg8—f6
11.	Lc4—d3	c7—c6
12.	Sb1—c3	0—0
13.	Sc3—a4	. . . . . .

Stärker wäre Sc3—e2—g3.

13.	. . . .	Lb6—c7
14.	h2—h3	a7—a6

15.	Sa4—c3	b7—b5
16.	Ta1—c1	c6—c5
17.	Sc3—e2	c5—c4
18.	Ld3—b1	Dd8—e7
19.	Se2—g3	Sa5—b7
20.	Sf3—d4	Sb7—c5

Besser wäre hier vielleicht Lc7—b6

21.	Sg3—f5	Lc8 n. f5
22.	Sd4 n. f5	De7—d8
23.	Tf1—e1	Sc5—d7
24.	f2—f4	Tf8—e8
25.	Tc1—c3	Lc7—a5
26.	Tc3—g3	La5 n. e1
27.	Tg3 n. g7 †	Kg8—h8
28.	Dd1 n. e1	Sd7—e5
29.	De1—h4	Te8—g8
30.	Dh4—h6	Dd8—f8
31.	Dh6 n. f6	Tg8 n. g7
32.	f4 n. e5	Ta8—c8
33.	e5 n. d6	c4—c3
34.	Lb2 n. c3	Tc8 n. c3
35.	Df6 n. c3	Kh8—g8
36.	Dc3 n. g7 † und gewinnt.	

IV.

	Mac Donnell. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4
5.	c2—c3	Lb4—c5
6.	0—0	d7—d6
7.	d2—d4	e5 n. d4
8.	c3 n. d4	Lc5—b6
9.	Sb1—c3	Lc8—g4
10.	Lc4—b5	Lg4 n. f3

Hier war vielleicht Lg4—d7 vorzuziehen.

11.	g2 n. f3	Ke8—f8

Um die durch das drohende d4—d5 gefährdete Figur zu erhal

12.	Sc3—e2	Sc6—e7
13.	f3—f4	d6—d5
14.	e4—e5	Sg8—h6
15.	Kg1—h1	Sh6—f5
16.	Tf1—g1	g7—g6

17. Lc1—a3	c7—c6
18. Lb5—a4	Kf8—g7
19. La4—c2	Dd8—d7
20. Dd1—d3	. . . .

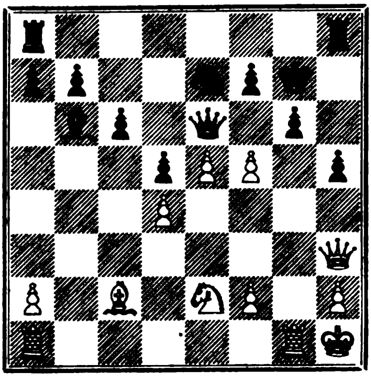
Um die Dame nach h3 zu spielen.

20.	h7—h5

Ein schwacher Zug, der den Absichten des Weissen entgegen kommt.

21. Dd3—h3	Dd7—e6
22. La3 n. e7	Sf5 n. e7
23. f4—f5	. . . .

Schwarz.



Weiss.

Ein trefflicher Zug, der eine Figur und das Spiel gewinnt.

23.	De6—c8
24. f5—f6†	Kg7—g8
25. e5—e6	. . . .

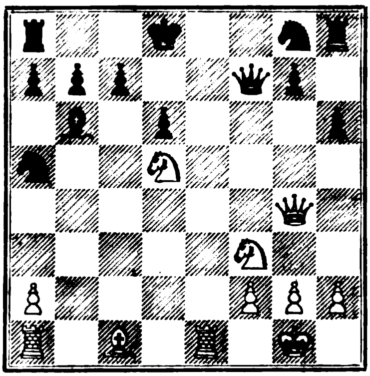
Sehr fein gespielt.

25.	Dc8 n. e6
26. Dh3 n. e6	f7 n. e6
27. f6 n. e7	Kg8—f7
28. Tg1 n. g6	Kf7 n. e7
29. Tg6—g7†	Ke7—d6
30. Ta1—g1	c6—c5
31. d4 n. c5†	Lb6 n. c5
32. Tg7 n. b7	Lc5 n. f2
33. Tg1—g7	Lf2—b6
34. Tb7—d7†	Kd6—e5
35. Tg7—g5†	Ke5—f6
36. Tg5—g6†	Kf6—e5
37. Td7—e7 und gewinnt.	

V.

	J. Kolisch. Weiss.	P. Hirschfeld. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4
5.	c2—c3	Lb4—c5
6.	0—0	d7—d6
7.	d2—d4	e5 n. d4
8.	c3 n. d4	Lc5—b6
9.	Sb1—c3	Lc8—g4
10.	Dd1—a4	Lg4—d7
11.	Da4—b3	Sc6—a5
12.	Lc4 n. f7†	Ke8—f8
13.	Db3—c2	Kf8 n. f7
14.	e4—e5	h7—h6
15.	d4—d5	Ld7—g4
16.	e5—e6†	Lg4 n. e6
17.	d5 n. e6†	Kf7 n. e6
18.	Dc2—g6†	Dd8—f6
19.	Tf1—e1†	Ke6—d7
20.	Dg6—g4†	Kd7—d8
21.	Sc3—d5	Df6—f7

Schwarz.



Weiss.

Geht die Dame nach f8, so folgt:

21.	. . . .	Df6—f8
22.	Lc1—g5†	Sg8—f6

Auf h6 n. g5 gewinnt 23. Sf3 n. g5.

23.	Lg5 n. f6†	g7 n. f6

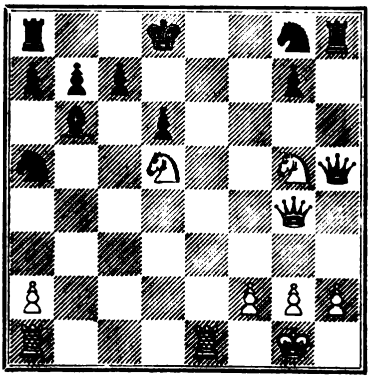
24.	Te1—e7	f6—f5
25.	Dg4—g6	Sa5—c6 oder A.
26.	Dg6—e6	Sc6 n. e7
27.	Sd5—f6 etc.	

A.

25.	. . . .	Kd8—c8
26.	Dg6—e6†	Kc8—b8
27.	Sd5—f6	Df8—d8
28.	Sf6—d7†	Kb8—c8
29.	Sd7 n. b6†	Kc8—b8
30.	Sb6—d7†	Kb8—c8
31.	Sd7—c5†	Kc8—b8
32.	Sc5—a6†	b7 n. a6
33.	Ta1—b1†	Sa5—b7
34.	Sf3—d4 und giebt mit dem zweiten Zuge matt.	

22.	Lc1—g5†	h6 n. g5
23.	Sf3 n. g5	Df7—h5

Schwarz.



Weiss.

Weiss giebt in 5 Zügen matt.

Auf Df7—d7 wäre gefolgt:

24.	Sg5—e6†	Kd8—c8
25.	Se6—f8	Dd7 n. g4 oder a.
26.	Te1—e8† und matt.	

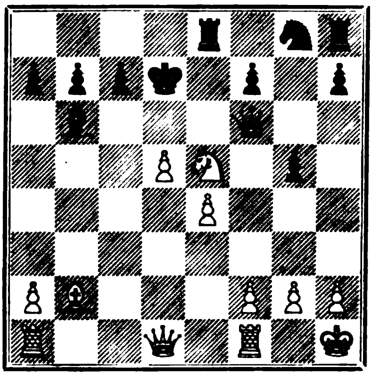
a.

25.	. . . .	Sg8—f6
26.	Dg4 n. d7†	Sf6 n. d7
27.	Te1—e8† und matt.	

VI.

	Elder. Weiss.	Zerega. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4
5.	c2—c3	Lb4—c5
6.	0—0	d7—d6
7.	d2—d4	e5 n. d4
8.	c3 n. d4	Lc5—b6
9.	d4—d5	Sc6—e5
10.	Sf3 n. e5	d6 n. e5
11.	Lc1—b2	Dd8—g5
12.	Lc4—b5†	Lc8—d7
13.	Lb5 n. d7†	Ke8 n. d7
14.	Sb1—d2	Ta8—e8
15.	Sd2—f3	Dg5—f6
16.	Kg1—h1	g7—g5
17.	Sf3 n. e5	. . . . . .

Schwarz.



Weiss.

Ein correctes Opfer, das eine schnelle Entscheidung herbeiführt.

17.	. . . .	Te8 n. e5
18.	f2—f4	g5 n. f4
19.	Dd1—g4†	Kd7—d8
20.	Tf1 n. f4	Sg8—h6
21.	Dg4—g3	Df6—d6
22.	Tf4—f6	Dd6 n. f6
23.	Lb2 n. e5	Df6—g6
24.	Dg3 n. g6	h7 n. g6
25.	Le5 n. h8 und gewinnt.	

VII.

Hirschfeld. Weiss.		Kolisch. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4
5.	c2—c3	Lb4—c5
6.	0—0	d7—d6
7.	d2—d4	e5 n. d4
8.	c3 n. d4	Lc5—b6
9.	Sb1—c3	. . . .

Diese Fortsetzung des Angriffs wird jetzt für die stärkste gehalten, und der früher üblichen 9. Lc1—b2 oder 9. d4—d5 oder 9. h2—h3 vorgezogen.

9.	. . . .	Lc8—g4
10.	Lc4—b5	Lg4—d7
11.	e4—e5	d6 n. e5
12.	d4—d5	Sc6—e7
13.	Lb5 n. d7†	Dd8 n. d7
14.	Sf3 n. e5	Dd7—f5
15.	Dd1—a4†	Ke8—d8
16.	Lc1—f4	. . . .

Ein feiner Zug, der den Damenläufer in's Spiel bringt und die Thürme verbindet.

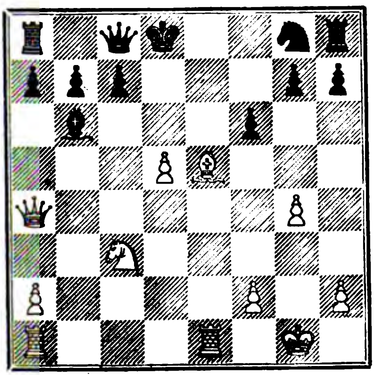
16.	. . . .	Se7—g6
17.	g2—g4	. . . .

Entscheidend. Das schwarze Spiel ist nicht mehr zu halten.

17.	. . . .	Df5—c8
18.	Tf1—e1	Sg6 n. e5
19.	Lf4 n. e5	f7—f6

Weiss führt jetzt das Spiel originell und glänzend zu Ende.

Schwarz.



Weiss.

20.	Le5 n. c7†	Kd8 n. c7
21.	Sc3—b5†	Ke7—d8

Am Besten.

22.	Sb5—d6	Dc8—d7
23.	Te1—e8†	Dd7 n. e8
24.	Da4 n. e8†	Kd8—c7
25.	Sd6—b5† und matt.	

VIII.

	Anderssen. Weiss.	Hamel. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4
5.	c2—c3	Lb4—c5
6.	0—0	. . . .

Wenn 5. Lb4—c5 geschehen, so bleibt es sich gleich, ob man mit 6. 0—0 oder 6. d2—d4 das Spiel fortsetzt.

6.	. . . .	Lc5—b6

Auch in diesem Falle führt 6. d7—d6 nur zu einer veränderten Reihefolge der Züge.

7.	d2—d4	e5 n. d4
8.	c3 n. d4	d7—d6
9.	d4—d5	. . . .

Nächst 9. Sb1—c3 die stärkste Fortsetzung des Angriffs.

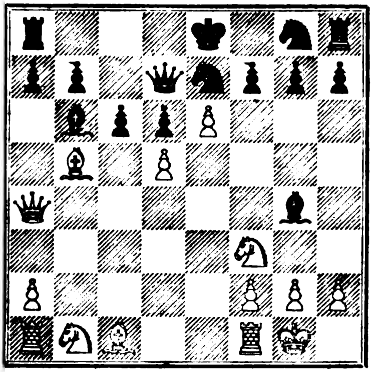
9.	. . . .	Sc6—e7

Hier ist wohl Sc6—a5 vorzuziehen.

10.	e4—e5	Lc8—g4
11.	Dd1—a4†	Dd8—d7
12.	Lc4—b5	c7—c6
13.	e5—e6	. . . .

Dieser feine Zug entscheidet zu Gunsten des Angreifenden.

Schwarz.



Weiss.

13.	. . . .	Lg4 n. e6

Auch f7 n. e6 kann das Spiel nicht mehr halten.

14.	d5 n. e6	f7 n. e6
15.	Lb5—d3	Sg8—f6
16.	Sb1—d2	e6—e5
17.	Lc1—a3	Se7—g6
18.	Sd2—c4	Lb6—c7
19.	Ta1—b1	b7—b5
20.	Tb1 n. b5	c6 n. b5
21.	Sc4 n. d6†	Kc8—d8
22.	Ld3 n. b5 und gewinnt.	

XI.

J. Dufresne.		Anderssen.
Weiss.		Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4
5.	c2—c3	Lb4—a5
6.	0—0	Sg8—f6
7.	d2—d4	0—0

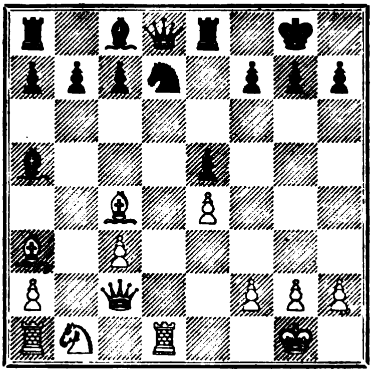
dieser Rochade ist das Spiel des Schwarzen vortheilhaft ent- und muss bei dem Uebergewicht eines Bauern siegreich werden. von Weiss jetzt gewählte Fortsetzung ist unter den obwaltenden Um- n die beste, da sie in den nächsten Zügen Gelegenheit zu einigen ... Angriffen giebt.

8.	Dd1—c2	d7—d6

Hier musste Dd8—e7 geschehen.

9.	d4 n. e5	Sc6 n. e5
10.	Sf3 n. e5	d6 n. e5
11.	Lc1—a3	Tf8—e8
12.	Tf1—d1	Sf6—d7

Schwarz.



Weiss.

Auf Lc8—d7 würde Dc2—b3 die Qualität gewinnen.

13.	Dc2—b3	Dd8—f6
14.	Td1—d3	. . . .

Um auf f3 die Dame und den Punkt f7 noch einmal anzugreifen.

14.	. . . . .	Df6—g6
15.	Td3—g3	Dg6—h5
16.	Db3—a4	. . . .

Hiermit droht Weiss, wie folgt, zu ziehen, im Falle etwa La5 sich nach b6 zurückzieht.

17.	Tg3—f3	Sd7—f6
18.	Tf3 n. f6	g7 n. f6
19.	Da4 n. e8† und gewinnt.	

16.	. . . . .	b7—b5
17.	Lc4 n. b5	La5—b6
18.	Sb1—d2	. . . .

Der Springer auf d7 ist nicht zu erobern, weil schliesslich Schwarz mit Ta8—d8 gewinnen würde.

18.	. . . . .	c7—c6
19.	Lb5 n. c6	Dh5—e2
20.	Ta1—f1	Ta8—b8
21.	Da4—c2	Lc8—a6

22.	c3—c4	Te8—d8
23.	La3—e7	Sd7—c5
24.	Le7 n. d8	Tb8 n. d8
25.	Lc6—d5	Lb6—a5
26.	Tf1—d1	La5 n. d2
27.	Tg3—e3	De2 n. d1†

Wenn die schwarze Dame sich zurückzieht, so ist das weisse Spiel unfehlbar durch das Uebergewicht der Qualität und der guten Stellung gewonnen.

28.	Dc2 n. d1	Ld2 n. e3
29.	f2 n. e3	Td8—b8
30.	Dd1—h5	g7—g6
31.	Dh5—f3	. . . . . .

Der Bauer e5 ist nicht zu nehmen.

31.	. . . .	Tb8—b1†
32.	Kg1—f2	Tb1—b2†
33.	Kf2—g3	Sc5—e6
34.	Ld5 n. e6	f7 n. e6
35.	Df3—f6 und gewinnt.	

X.

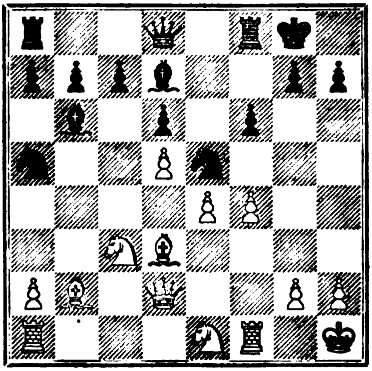
Neumann. Weiss.		L. Paulsen. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4
5.	c2—c3	Lb4—a5
6.	0—0	d7—d6
7.	d2—d4	e5 n. d4
8.	c3 n. d4	La5—b6
9.	Sb1—c3	Sc6—a5

Dieser Zug wurde bereits im Jahre 1859 vom Führer der Schwarzen mit Erfolg in Anwendung gebracht.

10.	Lc4—d3	Sg8—e7
11.	d4—d5	0—0
12.	Lc1—b2	f7—f6
13.	Dd1—d2	Se7—g6
14.	Kg1—h1	Lc8—d7
15.	Sf3—e1	Sg6—e5
16.	f2—f4	. . . . . .

scheint Dd2—e2 den Vorzug zu verdienen, weil der Abtausch für Weiss nicht günstig ist.

Schwarz.



Weiss.

16.	. . . .	Se5—c4
17.	Dd2—e2	Sc4 n. b2
18.	De2 n. b2	c7—c5
19.	f4—f5	c5—c4
20.	Ld3—b1	. . . . . .

Besser ist wohl Ld3—c2

20.	. . . .	Lb6—d4
21.	Se1—f3	Ld4—e5
22.	Sf3 n. e5	f6 n. e5
23.	Tf1—f3	b7—b5
24.	Lb1—c2	Ta8—b8
25.	a2—a3	Sa5—b7
26.	a3—a4	b5 n. a4
27.	Db2—a3	Sb7—c5
28.	Tf3—f1	Dd8—g5
29.	Tf1—e1	Dg5—h4
30.	Da3—a2	Tb8—b4
31.	Ta1—b1	a7—a5
32.	g2—g3	Dh4—g5
33.	Da2—a3	Tf8—b8 und gewinnt.

XI.

	Anderssen. Weiss.	L. Paulsen. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4
5.	c2—c3	Lb4—a5
6.	0—0	d7—d6
7.	d2—d4	e5 n. d4

8.	c3 n. d4	Lc5—b6
9.	h2—h3	. . . .

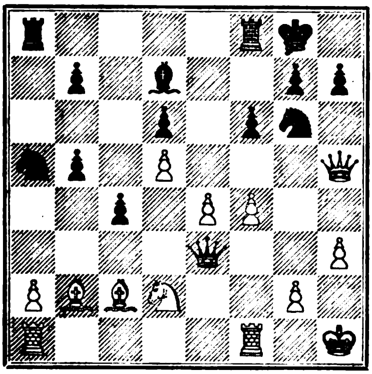
Ein Angriff, der am Besten durch den hier folgenden Zug des Nachziehenden erwidert wird.

9.	. . . . .	Sc6—a5

Dieser Zug beugt nicht nur den Angriff Dd1—b3 vor, sondern dient auch zur Einleitung des später folgenden c7—c5.

10.	Lc4—d3	Sg8—e7
11.	d4—d5	0—0
12.	Sb1—c3	Se7—g6
13.	Sc3—a4	c7—c5
14.	Sa4 n. b6	a7 n. b6
15.	Lc1—b2	f7—f6
16.	Sf3—d2	Sg6—e5
17.	Ld3—e2	Lc8—d7
18.	f2—f4	Se5—g6
19.	Le2—d3	b6—b5
20.	Dd1—h5	Dd8—b6
21.	Kg1—h1	c5—c4
22.	Ld3—c2	Db6—e3

Schwarz.



Weiss.

Die Partie wird nun reich an ebenso verwickelten, wie interessanten Combinationen. Mit dem Zuge Db6—e3 ist der Sieg des schwarzen Sp[illegible] entschieden.

23.	Ta1—d1	c4—c3

[illegible] konnte auch Sg6 n. f4 mit Vortheil geschehen.

24.	Tf1—f3	De3—e2
25.	e4—e5	. . . .

[illegible]hte Sg6 n. f4, womit die weisse Dame erobert wurde.

25.	. . . .	c3 n. b2
26.	e5—e6	b2—b1 D
27.	Td1 n. b1	De2 n. d2
28.	Lc2—f5	Ld7—e8
29.	Tb1—f1	Sa5—c4
30.	Tf3—d3	Dd2—b2
31.	Td3—g3	Ta8 n. a2
32.	Tf1—f3	Sc4—d2
33.	e6—e7	Db2—c1 †
34.	Kh1—h2	Sd2 n. f3†
35.	Tg3 n. f3	Ta2 n. g2†
36.	Kh2 n. g2	Sg6 n. f4† und gewinnt.

XII.

	P. Hirschfeld.	A. Anderssen.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4
5.	c2—c3	Lb4—a5
6.	d2—d4	e5 n. d4
7.	0—0	d4 n. c3

Diesen Bauern zu nehmen, ist nicht rathsam.

8.	Dd1—b3	Dd8—f6
9.	e4—e5	Df6—g6
10.	Sb1 n. c3	La5 n. c3
11.	Db3 n. c3	Sg8—e7
12.	Sf3—g5	Sc6—d8
13.	Lc1—e3	. . . . . .

Noch stärker scheint Tf1—e1 zu sein.

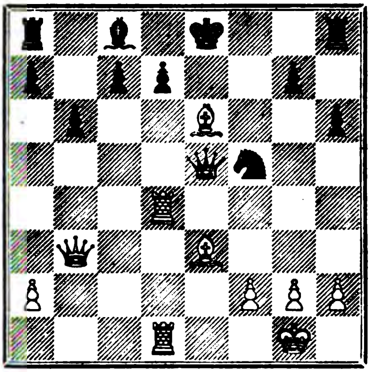
13.	. . . .	h7—h6
14.	Sg5—h3	b7—b6
15.	Sh3—f4	Dg6—c6
16.	Dc3—b3	Sd8—e6
17.	Sf4 n. e6	f7 n. e6
18.	Tf1—d1	Dc6—e4
19.	Td1—d4	De4 n. e5
20.	Ta1—d1	Se7—f5

Besser scheint hier 0—0 zu sein.

21.	Lc4 n. e6	. . . . . .

Weiss hat durch das Qualitätsopfer einen starken Angriff erlangt und führt ihn consequent durch.

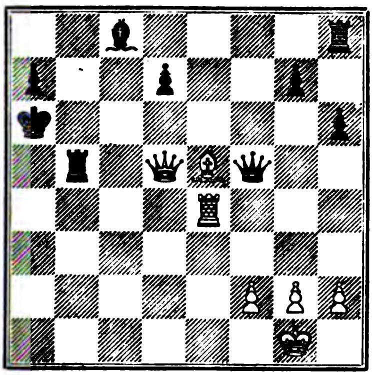
Schwarz.



Weiss.

21.	. . . .	Sf5 n. d4
22.	Le6—f7†	Ke8—f8
23.	Le3 n. d4	De5—f5
24.	Lf7—d5	c7—c6
25.	Db3—a3†	Kf8—e8
26.	Td1—e1†	Ke8—d8
27.	Da3—e7†	Kd8—c7
28.	Ld4—e5†	Kc7—b7
29.	Ld5 n. c6†	Kb7 n. c6
30.	De7—d6†	Kc6—b7
31.	Dd6—d5†	Kb7—a6
32.	Te1—e4	b6—b5
33.	a2—a4	Ta8—b8
34.	a4 n. b5†	Tb8 n. b5

Schwarz.



Weiss.

—ibt mit dem 4. Zuge Matt.

XIII.

Anderssen. Weiss.		J. Dufresne. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4
5.	c2—c3	Lb4—a5
6.	d2—d4	e5 n. d4
7.	0—0	d4—d3

An dieser Stelle ist wohl d7—d6 der allein richtige Zug, worauf Weiss mit c3 n. d4 das Spiel fortsetzt. Jedenfalls ist der hier gewählte Zug bei Weitem besser, als d4 n. c3.

8.	Dd1—b3	Dd8—f6
9.	e4—e5	Df6—g6

Auf Sb6 n. e5 spielt Weiss Tf1—e1 und gewinnt.

10.	Tf1—e1	Sg8—e7

Auf La5—b6 hätte Weiss Db3—d1 mit Vortheil geantwortet. Es droht dann Sf3—h4 die schwarze Dame zu erobern.

11.	Lc1—a3	b7—b5

Ein Gegen-Gambit mit dem Schwarz den Damen-Thurm in's Spiel zu bringen sucht.

12.	Db3 n. b5	Ta8—b8
13.	Db5—a4	La5—b6
14.	Sb1—d2	Lc8—b7
15.	Sd2—e4	Dg6—f5

In der Absicht demnächst Sc6 n. e5 zu spielen.

16.	Lc4 n. d3	Df5—h5

Offenbar hat Schwarz ein Tempo verloren.

17.	Se4—f6†	g7 n. f6
18.	e5 n. f6	Th8—g8

In der Absicht mit dem nächsten Zuge den Springer f3 zu nehmer

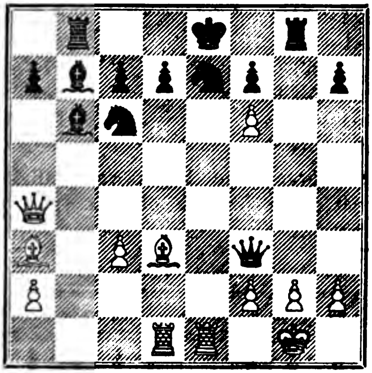
19.	Ta1—d1	. . . .

Ein Hinterhalt.

19.	. . . .	Dh5 n. f3

Schwarz nimmt den Springer, ohne die Gefahr zu bemerken, in de sein Spiel schwebt.

Schwarz.



Weiss.

20. Te1 n. e7† Sc6 n. e7

Ginge der König nach d8, so folgt Te7 n. d7† u. s. w. Auf Ke8—f8 gewinnt Te7—e3.

21. Da4 n. d7† . . . . . .

Dieses weit vorbereitete geistvolle Damenopfer bildet den Schlüssel der gesammten Combination.

21. . . . . Ke8 n. d7
22. Ld3—f5† Kd7—e8

Wenn der König nach c6 geht, so folgt Lf5—d7† und matt.

23. Lf5—d7† Ke8—f8—d8
24. La3 n. e7† und matt.

XIV.

Journoud. Weiss.		Kieseritzky. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5 n. b4
5.	c2—c3	Lb4—d6

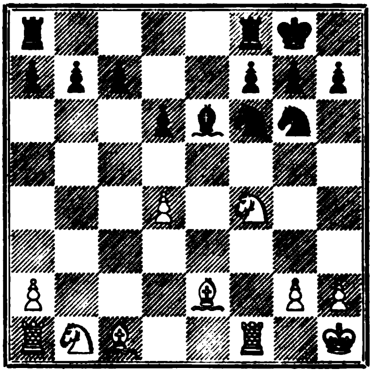
e Vertheidigung ist im Evans-Gambit, wie überhaupt, sehr mangel-haft der d-Bauer noch nicht gezogen hat.

6.	d2—d4	Dd8—e7
7.	0—0	Sg8—f6
8.	Sf3—g5	0—0
9.	f2—f4	e5 n. f4
10.	e4—e5	Ld6 n. e5

11.	d4 n. e5	De7—c5†
12.	Kg1—h1	Sc6 n. e5
13.	Lc4—e2	Se5—g6
14.	Sg5—h3	d7—d6
15.	Sh3 n. f4	Lc8—e6
16.	Dd1—d4	Dc5 n. d4
17.	c3 n. d4	. . . . . .

Weiss hat jetzt zwar eine Figur vor, allein Schwarz dagegen drei Bauern und es ist daher fraglich ob das Spiel nicht schliesslich unentschieden bleiben muss.

Schwarz.



Weiss.

17.	. . . . .	Ta8—e8

Besser war Tf8—e8.

18.	Sb1—c3	c7—c6
19.	Lc1—a3	Te8—d8

Man sieht jetzt, wesswegen im vorletzten Zuge Tf8—e8 vorzuziehen war.

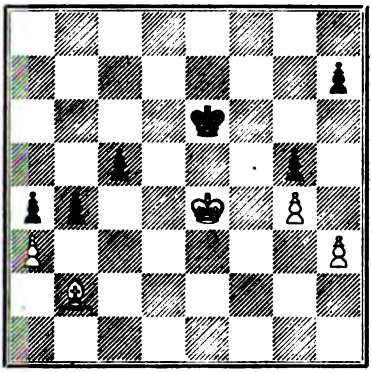
20.	Sf4 n. e6	f7 n. e6
21.	Le2—c4	Tf8—e8
22.	Tf1—e1	d6—d5
23.	Lc4—d3	Kg8—f7
24.	Ld3 n. g6†	Kf7 n. g6
25.	Te1—e3	b7—b6
26.	Ta1—e1	Kg6—f7
27.	Sc3—e2	Sf6—e4
28.	Se2—g3	e6—e5
29.	Sg3 n. e4	d5 n. e4
30.	d4 n. e5	Te8 n. e5
31.	La3—b2	Te5—e6
32.	Te3—e2	. . . . . .

Um zu verhindern, dass der feindliche Thurm die zweite Linie besetzt.

32.	. . . . .	a7—a5
33.	h2—h3	Td8—e8
34.	Kh1—h2	b6—b5
35.	Kh2—g3	c6—c5
36.	Kg3—f4	a5—a4
37.	Te2 n. e4	g7—g5†
38.	Kf4—f5	Te6 n. e4
39.	Te1 n. e4	Te8 n. e4
40.	Kf5 n. e4	Kf7—e6
41.	g2—g4	b5—b4
42.	a2—a3	. . . . . .

Weiss führt von hier ab das Spiel correct zu Ende.

Schwarz.



Weiss.

42.	. . . . .	Ke6—d6
43.	Lb2—f6	h7—h6
44.	Lf6—g7	Kd6—c6
45.	Lg7 n. h6	Kc6—b5
46.	Ke4—d3	c5—c4†
47.	Kd3—c2	b4 n. a3
48.	Lh6 n. g5	a3—a2
49.	Lg5—f6 und gewinnt.	

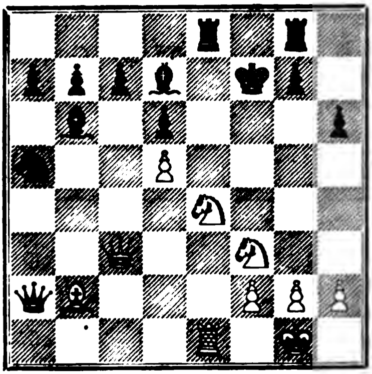
XV.

	Kolisch.	**Hirschfeld.**
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
.	b2—b4	Lc5 n. b4

5.	c2—c3	Lb4—c5
6.	0—0	d7—d6
7.	d2—d4	e5 n. d4
8.	c3 n. d4	Lc5—b6
9.	Sb1—c3	Lc8—g4
10.	Dd1—a4	Lg4—d7
11.	Da4—b3	Sc6—a5
12.	Lc4 n. f7†	Ke8—f8
13.	Db3—c2	Kf8 n. f7
14.	e4—e5	h7—h6
15.	d4—d5	Sg8—f6
16.	e5 n. f6	Dd8 n. f6
17.	Sc3—e4	Df6 n. a1
18.	Tf1—e1	Ta8—e8
19.	Lc1—b2	Da1 n. a2
20.	Dc2—c3	Th8—g8
21.	Sf3—h4	. . . .

Um mit der Dame auf f3 Schach bieten zu können. Hätte Weiss Dc3—d2 gespielt, so würde Sa5—c4, und auf Dd2—f4† Kf7—g6 folgen.

Schwarz.



Weiss.

21.	. . . . .	Ld7—g4
22.	Dc3—d2	g7—g5
23.	Dd2—c3	Te8—e5
24.	Sh4—f3	Sa5—c4
25.	Sf3 n. e5†	Sc4 n. e5
26.	Lb2—a3	Da2 n. d5
27.	Se4—g3	Tg8—e8
28.	Te1—f1	Lg4—h3
29.	g2 n. h3	Se5—f3†
30.	Kg1—h1	Sf3—e1†
31.	f2—f3	Te8—e3
32.	Dc3—h8	Te3 n. f3

33.	Dh8—h7†	Kf7—e8
34.	Dh7—g6†	Ke8—d8 und gewinnt.

Das Springer-Spiel des Rui Lopez
(oder Spanische Partie).

Nach den Zügen 1. e2—e4 e7—e5 2. Sg1—f3 Sb8—c6 kann Weiss durch 3. **Lf1—b5** dem Bauer e5 die Deckung zu entziehen suchen. Dieser Zug ist sicher, gewährt aber bei umsichtiger Vertheidigung keine erheblichen Vortheile.

1. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	Sg8—f6

Die beste Vertheidigung neben a7—a6 (4. Spiel) und Sg8—e7 (5. Spiel). Weniger günstig ist 3. Lf8—c5, Dd8—f6 und Sc6—d4 (6. Spiel).

4\. 0—0 . . . .

Am Besten. Ueber d2—d3 siehe A. Es kann hier auch Dd1—e2 (2. Spiel) oder d2—d4 (3. Spiel) ohne Nachtheil gezogen werden. Auf Sb1—c3 folgt Lf8—c5 mit Vortheil.

4\. . . . . Sf6 n. e4

Am Besten. Auf Lf8—e7 folgt Sb1—c3 mit Vortheil.

5\. d2—d4 oder Tf1—e1 . . . .

Die Spiele gleichen sich dann durch folgende Fortsetzung aus:

5.	Tf1—e1	Se4—d6
6.	Sf3 n. e5	Lf8—e7
7.	Lb5—a4	Sc6 n. e5
8.	Te1 n. e5	0—0 etc.

5\. . . . . Lf8—e7

6\. d4—d5 . . . .

Hier kann auch 6. Dd1—e2 Se4—d6 7. Lb5 n. c6 b7 n. c6 8. d4 n. e5 Sd6—f5 gespielt werden.

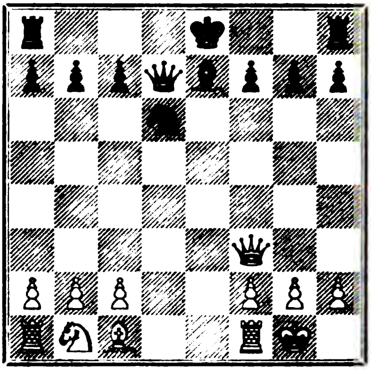
6\. . . . . Se4—d6

7\. Lb5—a4 . . . .

Auf 7. d5 n. c6 führt Sd6 n. b5 8. c6 n. b7 Lc8 n. b7 9. Sf3 n. e5 zu gleichem Spiel.

7.	. . . .	e5—e4
8.	d5 n. c6	e4 n. f3
9.	c6 n. d7†	Lc8 n. d7
10.	La4 n. d7†	Dd8 n. d7
11.	Dd1 n. f3 und die Spiele sind gleich.	

Schwarz.



Weiss.

A.

Anstatt 4. 0—0 kann Weiss auch das Spiel mit d2—d3 ohne Nachtheil fortsetzen, wie folgende Ausführung zeigt:

4.	d2—d3	d7—d6

Auch Lf8—c5 5. c2—c3 0—0 kann hier ohne Gefahr gezogen werden. Spielt Weiss alsdann auf Bauerngewinn, so erhält Schwarz einen starken Angriff. Unvortheilhaft dagegen für Schwarz wäre Lf8—c5 mit folgender Fortsetzung:

5.	c2—c3	Dd8—e7
6.	d3—d4	e5 n. d4
7.	0—0	Sf6 n. e4
8.	c3 n. d4	Lc5—b6
9.	Sb1—c3	Se4 n. c3
10.	b2 n. c3	0—0
11.	Tf1—e1	De7—d8

Auf De7—d6 folgt a2—a4 und auf De7—f6 gewinnt Weiss durch 12. Lc1—g5.

12.	d4—d5	Sc6—a5

Auf Sc6—e7 folgt 13. d5—d6 mit Vortheil.

13.	d5—d6	c7 n. d6
14.	Dd1—d5	Dd8—f6

Auf Dd8—c7 folgt Lc1—a3

15. Lc1—g5 Df6 n. c3 16. Ta1—c1 Dc3—b2 17. Te1—e2 Db2—a3 18. Lb5—d3 h7—h6 19. Ld3—g6. h6 n. g5 20. Tc1—e1 Da3—c5 21. Dd5 n. f7† nebst Matt in drei Zügen.

Weiss.	Schwarz.
5. Lb5 n. c6†	b7 n. c6
6. h2—h3	

Die Umgehung der Festsetzung des weissen Springers ist durchaus nothwendig, da der Hauptvortheil des weissen Spieles darin besteht, dass Schwarz vorläufig seine Läufer nicht günstig postiren kann.

6.	Lf8—e7

Wegen 6. . . . . g7—g6 nebst 7. . . . . Lf8—g7 vergl. 2. Spiel.

Die hier angegebene Spielweise hat zur Grundlage die im Jahre 1862 zwischen Anderssen und Paulsen gespielten Partieen.

7. Sb1—c3	0—0
8. 0—0	c6—c5

Wollte Schwarz durch den sofortigen Rückzug des Springers den Zug f7—f5 vorbereiten, so würde Weiss dies mit Vortheil durch das Vorgehen der Damenbauern hindern, z. B. 8. . . . . Sf6—e8 9. d3—d4 e5 n. d4 10. Sf3 n. d4 f7—f5?[1]) 11 e4 n. f5 Lc8 n. f5 12. Sd4 n. e6 Dd8—d7. 13. Sc6 n. e7 † nebst 14. Dd1—d5 † und gewinnt den Thurm a8.

9. Sf3—h2	Lc8—b7
10. Dd1—e2	

Schwarz intendirte hier mit 10. . . . . c5—c4, das weisse Centrum zu sprengen, resp. seinen c-Bauer zu entdoppeln.

10.	Sf6—d7
11. f2—f4	

und Weiss hat das freiere Spiel.

Geschieht in der spanischen Partie im dritten Zuge Sg8—f6, so ist die beste Fortsetzung für Weiss 4. 0—0; von dieser ist im Vorhergehenden nur eine Variante genauer betrachtet, die andern müssen daher noch untersucht werden.

4.	Sf6 n. e4

Das Nehmen des Bauern ist die beste Fortsetzung für Schwarz, weniger gut ist 4. . . . . Lf8—e7, worauf Weiss mit 5. Sb1—c3 d7—d6 6. Lb5 n. c6 † b7 n. c6 7. h2—h3 0—0 8. d2—d3 das freiere Spiel erlangt.

5. d2—d4	Lf8—e7

[1]) ? Schwacher Zug. ! recht guter Zug.

Den zweiten Bauer darf Schwarz nicht nehmen, da er nach 5. . . . . Sc6 n. d4 6. Sf3 n. d4 e5 n. d4 7. Tf1—e1 einen Offizier verliert und nach 5. . . . . e5 n. d4 6 Tf1—e1 f7—f5! [6. . . . d7—d5 7. Sf3 n. d4 Lc8—d7 8. Lb5 n. c6 b7 n. c6 9. f2—f3, 6. . . . . Dd8—e7 7. Sf3—g5 f7—f5 8. Lb5 n. c6 nebst 9. f2—f3] 7. Sf3 n. d4 Sc6 n. d4 [7. . . . . Lf8—c5 8. Lb5 n. c6 d7 n. c6 9. Te1 n. e4 † f5 n. e4 10. Dd1—h5 † g7—g6 11. Dh5 n. c5] 8. Dd1 n. d4 Lf8—e7 [8. . . . Ke8—f7 9. Lb5—c4 † Kf7—g6 10. Te1 n. e4! f5 n. e4 11. Dd4 n. e4 † Kg6—f6 12. De4—h4 † nebst 13. Dh4 n. d8] 9. Dd4 n. g7 Le7—f6 10. Dg7—h6 folgt.

Schwarz.



Weiss.

In der durch nebenstehendes Diagramm veranschaulichten Stellung hat Weiss drei Fortsetzungen: 6. d4—d5, 6. Dd1—e2 und 6. Tf1—e1. Die erste ist im Vorhergehenden bereits behandelt, die zweite soll nun unter A, die dritte unter B betrachtet werden.

A.

Weiss.	Schwarz.
6. Dd1—e2	Se4—d6
7. Lb5 n. c6	b7 n. c6

Schwach wäre 7. . . . . d7 n. c6, da Weiss dann mit 8. d4 n. e5 Sd6—f5 [8. . . . . Sd6—b5 9. Tf1—d1 Lc8—d7 10. a2—a4] 9. Tf1—d1 Lc8—d7 10. e5—e6 f7 n. e6 11. Sf3—e5 Le7—d6 12. De2—h5 † g7—g6 13. Se5 n. g6 Sf5—g7 14. Dh5—h6 Sg1—f5 15. Dh6—h3 Th8—g8 16. Dh3 n. h7 das überlegene Spiel erlangt.

8. d4 n. e5	Sd6—b7
9. c2—c4!	

Dieser Zug rührt von Zukertort her, der ihn zuerst mit Erfolg gegen Anderssen machte. Derselbe ist viel besser als der von der berliner Schule, resp. G. R. Neumann empfohlene 9. Tf1—d1, in Folge dessen die Entwicklung des weissen Damenflügels behindert wird, während 9. c2—c4 die Entwicklung fördert und dabei den schwarzen Damenbauer ebenso zurückhält wie der Thurmzug.

9\. . . . . 0—0

10\. Sb1—c3

Auch dieser Zug wurde von Zukertort angegeben — vergl. die erste Partie des ersten berliner Matches zwischen Anderssen und Zukertort, Neue Berliner Schachzeitung Mai-Heft 1868.

10\. . . . . f7—f5

10\. . . . . d7—d5 hätte zur Folge 11. Tf1—d1 Lc8—e6 12. Sf3—d4 mit Bauerngewinn.

11\. e5 n. f6 Le7 n. f6

12\. Sc3—e4

und Weiss hat das etwas bessere Spiel.

B.

6\. Tf1—e1 Se4—d6

6\. . . . . d7—d5 würde das schwarze Spiel compromittiren. 7. Sf3 n. e5 Lc8—d7 8. Se5 n. d7 Dd8 n. d7 9. f2—f3 Se4—d6 10. Lb5 n. c6 b7 n. c6 11. Dd1—e2 Sd6—f5 12. c2—c3

7\. Lb5 n. c6

7\. d4 n. e5 Sd6 n. b5 8. a2—a4 beantwortet Schwarz mit 8. . . . . d7—d6 9. a4 n. b5 Sc6 n. e5 10. Sf3 n. e5 d6 n. e5 11. Dd1 n. d8 † Le7 n. d8 12. Te1 n. e5 † Lc8—e6 13. Sb1—c3 0—0, und wir möchten das schwarze Spiel wegen der zwei Läufer und der bessern Bauernstellung vorziehen.

7\. . . . . d7 n. c6

8\. d4 n. e5

Auf 8. Sf3 n. e5 oder gar 8. Te1 n. e5 folgt 8. . . . . 0—0

8.	Sd6—c4
9. Dd1—e2	Lc8—e6
10. Te1—d1	Dd8—c8
11. b2—b3	Sc4—b6
12. c2—c4	0—0
13. Sb1—c3	f7—f5
14. Lc1—f4	

14\. e5 n. f6 Le7 n. f6 15. Lc1—b2 Le6—g4 wäre für Schwarz günstig.

14\. . . . . Dc8—e8

und die Spiele stehen ziemlich gleich.

Statt der Rochade oder d2—d3 im vierten Zuge nach 3. . . . . Sg8—f6 kann Weiss das Spiel auch mit 4. d2—d4 fortsetzen. Die Varianten 4. Dd1—e2 und 4. Sb1—c3 wollen wir bei dem 2. Spiel betrachten.

Weiss.	Schwarz.
4. d2—d4	

Schwarz.



Weiss.

Schwarz hat nun drei Fortsetzungen, von denen die beiden ersten ihm mindestens ein gleiches Spiel verschaffen, während bei der dritten die diffizile Stellung durch den Bauernmehrbesitz wohl aufgewogen wird.

A.

Weiss.	Schwarz.
4.	Sf6 n. e4

worauf Weiss mit 5. 0—0 in die eben besprochenen Varianten einlenken oder mit 5. d4—d5 die pag. 319 behandelte Spielweise wählen kann oder endlich das Spiel fortsetzt mit

5. d4 n. e5	Lf8—e7
6. 0—0	0—0

u. s. w. bei gleicher Stellung.

B.

Weiss.	Schwarz.
4.	e5 n. d4
5. e4—e5	

auf 5. 0—0 folgt 5. . . . . Lf8—e7; fehlerhaft wäre 5. . . . . Sf6 n. e4 wegen Tf1—e1 u. s. w.

5.	Sf6—e4
6. 0—0	Lf8—e7
7. Sf3 n. d4	Sc6 n. d4

7. . . . . Sc6 n. e5 hätte 8 Tf1—e1 zur Folge.

8. Dd1 n. d4	Se4—c5

mit gleichem Spiel.

C.

Weiss.	Schwarz.
4.	Sc6 n. d4
5. Sf3 n. d4	e5 n. d4
6. e4—e5	c7—c6

Weiss.	Schwarz.
7. 0—0	c6 n. b5
8. Lc1—g5	Lf8—e7
9. e5 n. f6	Le7 n. f6
10. Tf1—e1 †	Ke8 – f8
11. Lg5 n. f6	Dd8 n. f6

Die angegebenen Züge sind aus der 3. Partie des Wettkampfes zwischen A. Anderssen und P. Morphy.

12. Dd1—e2

Hier kann auch 12. c2—c3 geschehen

12. . . . . g7—g6

und Weiss hat die bessere Stellung, Schwarz einen Bauer mehr.

2. Spiel.

Weiss.	Schwarz
3.	a7—a6

Dies ist die für Schwarz günstigste Fortsetzung in der spanischen Partie gemäss den Resultaten der neuesten Forschungen der Theorie der Eröffnungen.

4. Lb5—a4

4. Lb5 n. c6 würde nach 4. . . . d7 n. c6 die Entwicklung des schwarzen Spieles ungemein fördern, auf 5. Sf3 n. e5 spielt Schwarz 5. . . . . Dd8—d4, auf 5. 0—0 Lc8—g4.

4. . . . . Sg8 – f6

Wegen 4. . . . . Lf8—c5 vergl. 4. Spiel 4 . . . . b7—b5 verschlechtert die schwarze Bauernstellung und postirt den weissen Läufer trefflich.

Schwarz.



Weiss.

Die verschiedenen Fortsetzungen von Weiss dieser wichtigsten Lopez-Variante sollen nun im Folgenden einzeln betrachtet werden.

I.

Weiss.	Schwarz.
5. 0—0	Sf6 n. e4

5. . . . . Lf8—e7 würde nach 6. Sb1—c3 d7—d6 7. La4 n c6 † b7 n. c6 8. h2—h3 Weiss den Vortheil der viel freieren Stellung gewähren.

Weiss.	Schwarz.
6. d2—d4	

6. Tf1—e1 oder Dd1—e2 ist für Weiss nicht vortheilhaft: nach 6. . . . . Se4—c5 7. La4 n. c6 d7 n. c6 8. Sf3 n. e5 Lf8—e7 9. d2—d4 Sc5—e6 hat Schwarz das besser entwickelte Spiel.

6.	b7—b5

Weniger gut wäre 6. . . . . . Lf8—e7, worauf Weiss mit Vortheil 7. Dd1—c2 spielen würde.

7. La4—b3	d7—d5
8. d4 n. e5	

Auf 8. Sf3 n. e5 empfiehlt Anderssen 8. . . . . Sc6 n. e5 9. d4 n. e5 c7—c6.

8.	Sc6—e7 !

Dieser Zug, den Anderssen angegeben hat, ist besser als der von Dr. M. Lange empfohlene 8. . . . . Lc8—e6. Uebrigens gebührt dem letztgenannten Schachmeister das Verdienst, auf diese ganze Variante aufmerksam gemacht zu haben.

9. Lc1—e3	

Wegen 9. Sf3—d4 vergl. unter den erläuternden Partieen die Partie zwischen S. Winawer und J. H. Zukertort.

9.	Lc8—b7
10. Sb1—d2	Se4 n. d2
11. Dd1 n. d2	Se7—g6
12. c2—c3	Lf8—e7

und wir ziehen das schwarze Spiel vor.

II.

Weiss.	Schwarz.
5. d2—d3	

Dieser Zug leitet die von Anderssen vor allen anderen empfohlene und jetzt beliebteste Spielweise ein.

5.	d7—d6

Schwarz hat keinen andern Zug, den er ohne Nachtheil machen könnte. 5. . . . . Lf8—c5 6. c2—c3 führt für Weiss entweder zum Gewinn eines Bauern oder zur Bildung eines starken Centrums.

6. La4 n. c6 †	b7 n. c6
7. h2—h3	g7—g6

7. . . . . Lf8—e7 führt mit Umstellung von Zügen zu einer schon besprochenen beengten Stellung für Schwarz.

8. Sb1—c3	Lf8—g7
9. Lc1—e3	

Der zuerst hier übliche Zug 9. Lc1—g5 erweist sich nach 9. . . . .

Weiss. Schwarz.

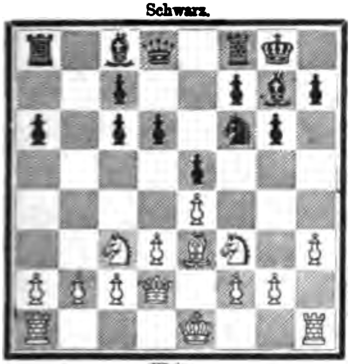
h7—h6 10. Lg5—e3 0—0 11. Dd1—d2 Kg8—h7 als für Weiss nicht besonders günstig.

9. . . . . . 0—0

Nach 9. . . . . Sf6—h5 erlangt Weiss mit 10. g2—g4 Sh5—f4 11. Le3 n. f4 e5 n. f4 12. Dd1—d2 g6—g5 13. 0—0—0 das überlegene Spiel durch den bedeutenden Vorsprung in der Entwicklung.

10. Dd1—d2

Schwarz.



Weiss.

In der sich nun ergebenden Stellung sind für Schwarz zwei Fortsetzungen zu erörtern: die erstere, die von J. H. Zukertort ausgebildet wurde, ist wohl die bessere, die andere rührt von L. Paulsen her.

1.

Weiss.	Schwarz.
10.	d6—d5
11. Le3—h6	

Weiss muss den Läufer g7 sobald wie möglich schlagen, wenn auch derselbe augenblicklich scheinbar unthätig steht. Er hindert nicht nur jeden Angriff auf dem Königsflügel und dem Centrum, sondern droht auch bei irgend einer Veränderung der Stellung zur furchtbaren Angriffsfigur zu werden.

11.	Dd8—d6
12. Lh6 n. g7	Kg8 n. g7
13. 0—0	

Die Rochade nach der langen Seite, die in der 2. Hauptvariante durchaus sicher ist, kann hier nicht angerathen werden, da Schwarz seine Figuren so postirt hat, dass er sofort einen heftigen Angriff eröffnet, der zwar bei sorgfältiger Vertheidigung abzuwehren ist, jedoch wohl nur sehr spät einen Gegenangriff zulässt und bei irgend einem schwächeren Zuge verderblich wird — vergl. unter den erläuternden Partieen.

13. . . . . . d5—d4

Auf 13. . . . Sf6—h5 folgt 14. d3—d4 d5 n. e4 15. Sc3 n. e4, und Weiss gewinnt einen Bauer.

14. Sc3—e2	Ta8—b8
15. b2—b3	h7—h6

Dies geschieht, um das Aufziehen des f-Bauern mit g6—g5 verhindern zu können, nachdem der weisse Springer sich nach h2 begeben hat.

Weiss.	Schwarz.
16. Se2 n. d4	e5 n. d4.
17. e4—e5	Dd6—e7
18. e5 n. f6 †	De7 n. f6
19. Sf3—h2	Tf8—e8

Günstig für Weiss wäre auch 19 . . . . . c6—c5 20. f2—f4 Lc8—b7 21. f4—f5.

20. Ta1—e1	Lc8—d7
21. f2—f4	Te8 n. e1
22. Tf1 n. e1	Tb8—e8
23. Te1 n. e8	Ld7 n. e8
24. Sh2—g4	Df6—f5
25. Dd2—f2	c6—c5
26. Df2—f3	h6—h5
27. Sg4—f2	Df5—e6
28. Df3—e4	Le8—c6
29. De4 n. e6	f7 n. e6
30. Sf2—e4	

und Weiss gewinnt im Endspiel.

2.

Weiss.	Schwarz.
10.	Kg8—h8
11. Le3—h6	Sf6 - g8

Das hiermit intendirte Manöver —c6—c5, Sg8—e7, Se7—c6, Sc6—d4 — ist so langwierig, dass Weiss seinen Angriff früher ins Werk setzen kann.

12. Lh6 n. g7 †	Kh8 n. g7
13. g2—g4	Dd8—f6
14. Dd2—e3	Lc8—e6
15. 0—0—0	

In der zweiten Badenser Turnierpartie zwischen Anderssen und L. Paulsen geschieht hier 15. Sc3—e2, um später mit c2—c4 den Läufer e6 ausser Thätigkeit zu setzen, was jedoch überflüssig ist.

15.	Tf8—b8
16. g4—g5	Df6—d8

Auf 16. . . . . Df6 — f4 folgt 7. De3 n. f4, und Weiss erobert später den Bauer f4.

17. Sf3—h4

und Weiss hat eine gute Angriffsstellung.

III.

Weiss.	Schwarz.
5. d2—d4	

nebst den Fortsetzungen, die sich ergaben, wenn d2—d4 im 4. Zuge geschah, indem Sg8—f6 gleich im 3. Zuge erfolgt war.

IV.

Weiss.	Schwarz.
5. Dd1—e2	b7—b5
6. La4—b3	Lc8—b7
7. Sb1—c3	

Durchaus verfrüht wäre 7. Sf3 – g5, worauf Schwarz 7. . . . . Sc6—d4 erwidern würde, um nach 8. Lb3 n. f7 † Ke8—e7 mit 9. . . . . h7—h6 oder 8. Sg5 n. f7 mit 8 . . . . Dd8—e7 9. De2—d1 Sd4 n. b3 10. Sf7 n. h8 Sb3 n. a1 11. d2—d3 0—0—0 12. Sb1—c3 d7—d5 13. Sc3 n. d5 Sf6 n. d5 14. e4 n. d5 Lb7 n. d5 u. s. w. einen Offizier zu gewinnen.

7.	Lf8—c5
8. d2—d3	d7—d6
9. 0—0	0 – 0

und Schwarz ist besser entwickelt.

V.

Weiss.	Schwarz.
5. Sb1—c3	Lf8—b4

Dieses Gegen-Lopez empfiehlt hier Anderssen; recht gut kann auch 5. . . . . b7—b5 geschehen.

6. Sc3—d5	Lb4 – c5

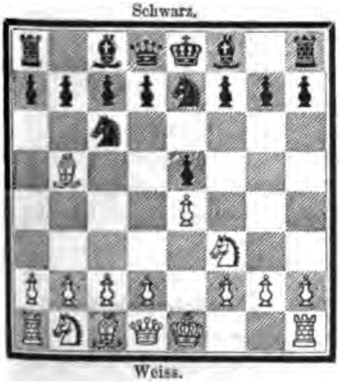
vergl. wegen der Fortsetzung unter den erläuternden Partieen.

3. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
3.	Sg8—e7

Dies ist die älteste Vertheidigung des Lopez, wir können sie jedoch nicht empfehlen, da Schwarz hierdurch dem Gegner sehr viel Terrain einräumt.

Schwarz.



Weiss.

In der sich nun ergebenden, nebenan veranschaulichten Stellung hat Weiss mehrere Fortsetzungen, von denen jedoch nur eine, die erste, den Vortheil der Stellung genügend ausbeutet.

I.

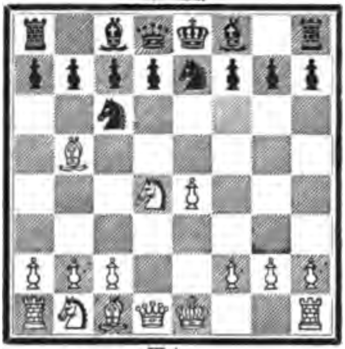
Weiss.	Schwarz.
4. d2—d4	e5 n. d4

Schwarz muss schlagen, da er den angegriffenen Bauer nicht wohl decken kann. 4. . . . . Sc6 n. d4 führt nur zur Umstellung der Züge.

5. Sf3 n. d4

Viel schwächer ist die hier früher übliche Rochade.

Schwarz.



Weiss.

Schwarz kann nun die verschiedensten Fortsetzungen wählen: keine derselben wird ihm ein gleiches Spiel verschaffen, da keine die beiden Fehler seiner Stellung gleichzeitig heben kann, nämlich die Einschliessung seines Königsläufers und schlechte Entwicklung seines Damenflügels.

A.

Weiss.	Schwarz.
5.	Sc6 n. d4
6. Dd1 n. d4	c7—c6

Bei 6. . . . . Se7—c6 behauptet Weiss nach 7. Lb5 n. c6 d7 n. c6 8. Dd4 n. d8 † Ke8 n. d8 mit 9. Sb1—c3 Lf8—b4 10. Lc1—g5 † f7—f6 11. 0—0—0 † das bessere Spiel.

7. Lb5—a4	d7—d5
8. Sb1—c3	Lc8—e6

Nur vortheilhaft für Weiss wäre 8. . . . . d5 n. e4 9. Dd4 n. d8 † Ke8 n. d8 10. Sc3 n. e4.

9. Lc1—g5!	Dd8—b6

Schwach wäre 9. . . . . f7—f6 wegen 10. Lg5 n. f6! g7 n. f6 11. Dd4 n. f6 nebst 12. Df6 n. e6. Schlägt Schwarz im 9. Zuge den Bauer, so erlangt Weiss nach 9. . . . . d5 n. d4 10. Dd4 n. e4 h7—h6 11. Ta1—d1 ein übermächtiges Angriffsspiel.

10. 0—0—0

Besser als selbst zu tauschen. 10. Dd4—e5 würde nicht an 10. . . . . Db6 n. b2, wohl aber an 10. . . . . Se7—g6 scheitern

10.	Db6 n. d4

Das Beste, was Schwarz thun kann, um den drohenden Angriff möglichst zu schwächen.

11. Td1 n. d4	0—0—0

Schlechter wäre 11. . . . . d5 n. e4 12. Sc3 n. e4.

12. Th1—d1	

B.

5.	g7—g6
6. Sd4 n. c6	Se7 n. c6

Auf 6. . . . . b7 n. c6 folgt 7. Dd1—d4 Th8—g8 8. Lb5—a4 mit weit überlegenem Spiel für Weiss, auf 6. . . . . d7 n. c6 7. Dd1 n. d8 † Ke8 n. d8 8. Lb5—c4 Lc8—e6 9. Lc4 n. e6 f. n. e6 10. Lc1—g5 Ke8—d7 11. Sb1—c3 Ta8—e8 12. 0—0—0 † Kd7—c8 und Weiss steht etwas besser, ausserdem ist der schwarze e-Bauer auf die Dauer schwer zu halten.

7. Lb5 n. c6	b7 n. c6

Auf 7. . . . . d7 n. c6 folgt 8. Dd1 n. d8 † Ke8—d8 9. Sb1—c3 Lc8—e6 10. Lc1—g5 † Lf8—e7 11. 0—0—0 †.

8. Dd1—d4	f7—f6
9. Sb1—c3	Lf8—g7
10. f2—f4	0—0
11. 0—0	f6—f5
12. e4—e5	Dd8—e8

Auf 12. . . . . Lc8—a6 folgt 13. Tf1—d1, auf 12. . . . . d7—d6 13. Dd4—c4 †

13. Lc1—e3	

und Weiss hat das freiere Spiel.

C.

Weiss.	Schwarz.
5.	Se7—g6
6. 0—0	Lf8—e7

6. . . . . Lf8—c5 7. Sd4—f5 0—0 8. Sb1—c3.

7. f2—f4	0—0
8. Sd4—f5	Le7—c5 †
9. Kg1—h1	d7—d6
10. Dd1—h5	

mit überlegener Stellung.

II.

Weiss.	Schwarz.
4. 0—0	

Nun gelingt es Schwarz, die Spiele auszugleichen.

Weiss.	Schwarz.
4.	g7—g6
5. d2—d4	e5 n. d4

Nach 5. .... Lf8—g7 6. d4 n. e5 Sc6 n. e5 7. Sf3 n. e5 Lg7 n. e5 würde Weiss mit f2—f4 ein Tempo gewinnen.

6. Sf3 n. d4	Lf8—g7
7. Lc1—e3	

Nach 7. Sd4 n. c6 b7 n. c6 8. Lb5—a4 oder c4 0—0 würde Schwarz wohl das bessere Spiel haben.

7.	0—0
8. Sb1—c3	f7—f5
9. e4 n. f5	Sc6 n. d4
10. Le3 n. d4	Se7 n. f5
11. Ld4 n. g7	Kg8 n. g7

mit gleichem Spiel.

III.

4. Sb1—c3	g7—g6
5. 0—0	Lf8—g7
6. d2—d3	0—0

und die Spiele stehen gleich.

IV.

4. c2—c3	d7—d5

Schwächer wäre 4. .... Se7—g6 5. 0—0 d7—d6 6. d2—d4 Lc8—d7 7. Sf3—g5!

5. Sf3 n. e5	d5 n. e4
6. Dd1—a4	Dd8—d5

mit der Fortsetzung des englischen Springerspiels.

4. Spiel.

3.	Lf8—c5
4. c2—c3	

Recht gut ist auch 4. 0—0.

Schwarz.



Weiss.

Schwarz hat nun verschiedene Fortsetzungen, von denen jedoch keine die Spiele ausgleichen kann; vor Allem wird er die Bildung eines weissen Centrums nicht hindern können.

I.

Weiss.	Schwarz.
4.	Sg8—f6
5. 0—0	Sf6 n. e4

Auf 5. . . . . 0—0 würde Weiss mit 6. d2—d4 e5 n. d4 [6. . . . Lc5—b6 7. d4—d5 Sc6—e7 8: Lb5—d3] 7. c3 n. d4 Lc5—b6 8. e4—e5 ein furchtbares Centrum erlangen.

6. Dd1—e2	Se4—d6

6. . . . . Se4 n. f2 hätte zur Folge 7. d2—d4, 6. . . . . f7—f5 7. d2—d3. 6. . . . . Se4—f6 7. d3—d4.

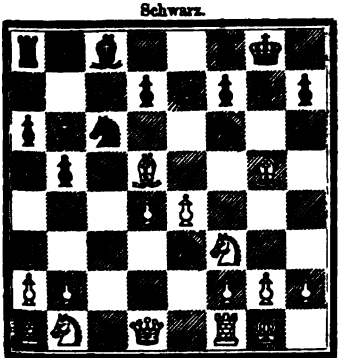
7. Sf3 n. e5	0—0
8. Lb5 n. c6	d7 n. c6
9. d2—d4	Lc5—b6

und Weiss steht besser.

II.

Weiss.	Schwarz.
4.	a7—a6
5. Lb5—a4	Dd8—e7
6. 0—0	b7—b5
7. La4—b3	Sg8—f6
8. d2—d4	e5 n. d4
9. c3 n. d4	Lc5—b6
10. Lb3—d5	0—0
11. Lc1—g5!	

Schwarz.



Weiss.

Dieser Zug, von Zukertort angegeben, ist viel stärker, als der von Dr. Hirschbach empfohlene 11. Tf1—e1. Schwarz hat nun keine Fortsetzung, in der er erheblichen Nachtheil vermeiden kann.

Weiss.	Schwarz.
11.	h7—h6
12. Lg5—h	g7—g5
13. Sf3 n. g5	h6 n. g5
14. Lh4 n. g5	De7—d6

Auf 14. . . . . Lb6 n. d4 folgt 15. Ld5 n. c6 Ld4 n. b2 16. Lc6 n. a8 Lb2 n. a1 17. Sb1—d2 La1—d4 [16. . . . . La1—c3 18. Dd1—f3] 18. Sd2—b3 Ld4—b6 19. Dd1—a1 Kg8—g7 20. e4—e5.

Weiss.	Schwarz.
15. e4—e5	Dd6 n. d5
16. Lg5 n. f6	Dd5—e4

Dieser Zug ist durchaus nothwendig, da sonst 17. Dd1—g4 resp. h5 sofort entscheidet.

17. Sb1—c3	De4—g6
18. Tf1—e1	

und Weiss erzwingt den Sieg.

B.

Weiss.	Schwarz.
11.	De7—d6
12. Sb1—c3	Sf6 n. d5
13. Sc3 n. d5	



a.

Weiss.	Schwarz.
13.	Lc8—b7
14. Tf1—e1	Sc6—a5

Schwarz muss den durch 15. Lg5—f4 Dd6—g6 16. Sf3—h4 Dg6—e6 17. Sd5 n. b6 18. d4—d5 drohenden Offiziersverlust verhüten und sich deshalb dem etwaigen Qualitätsverlust durch 15. Lg5—e7 aussetzen; zieht Schwarz 14. . . . . Sc6—d8, so ändert dies an dem folgenden Spiele nichts.

15. Lg5—f4	Dd6—e6
16. Sf3—g5	De6—e8

Bei 16. . . . . De6—h6 entscheidet 17. Sd5—e7 † Kg8—h8 18. Sg5 n. f7 †.

Weiss.	Schwarz.
17. Dd1—h5	h7—h6
18. Sd5—f6 †	g7 n. f6
19. Dh5 n. h6	f6 n. g5
20. Dh6 n. g5 †	Kg8—h7
21. Te1—e3	De8—e6
22. Lf4—e5	

nebst Matt in einigen Zügen.

b.

Weiss.	Schwarz.
13.	Tf8—e8
14. Tf1—e1	Sc6—d8

Bei 14. . . . . Lc8—b7 verliert Schwarz mit 15. Lg5—f4 Dd6—g6 16. Sf3—h4 u. s. w. einen Offizier, auf 14. . . . . h7—h6 oder Sc6—a5 folgt ebenfalls:

15. Lg5—f4	Dc6—e6

Bei 15. . . . Dd6—g6 entscheidet 16. Lf4 n. c7 Lb6 n. c7 [16. . . . . Lb6—a7 17. Lc7 n. d8!] 17. S d5 n. c7 u. s. w.

16. Lf4 n. c7	Lb6—a7
17. Lc7—e5	La7—b6
18. Sf3—h4	Lc8—b7
19. Sd5 n. b6	De6 n. b6
20. Sh4—f5	f7—f6
21. Dd1—g4	g7—g6
22. Sf5—h6 †	Kg8—f8
23. Dg4—d7	f6 n. e5
24. Te1—e3	

und Weiss erzwingt den Sieg.

c.

Weiss.	Schwarz.
13.	f7—f6
14. Lg5—f4	Dd6—e6
15. Sd5 n. b6	c7 n. b6
16. d4—d5	De6 n. e4
17. d5 n. c6	De4 n. f4
18. Dd1—d5 †	Kg8—h8
19. c6 n. d7	

und gewinnt einen Offizier.

d.

Weiss.	Schwarz.
13.	f7—f5
14. Lg5—f4	Dd6—g6

Wegen 14. . . . . Dd6—e6 vergl. c.

Weiss.	Schwarz.
15. Ta1—c1	Kg8—h8

Weiss drohte ein Qualitätsopfer mit Damengewinn.

16. Sf3—h4	Dg6—g4
17. Sh4 n. f5	Dg4 n. d1
18. Tf1 n. d1	

und Weiss hat bei vorzüglicher Stellung einen Bauer.

III.

Weiss.	Schwarz.
4.	f7—f5
5. Lb5 n. c6	d7 n. c6
6. Sf3 n. e5	Sg8—f6

Es ist klar, dass auf 6. . . . . f5 n. e4 7. Dd1—h5 † folgen würde.

7. d2—d4	Lc5—d6
8. e4 n. f5	Lc8 n. f5
9. f2—f4	0—0
10. 0—0	

und Weiss hat einen Bauer mehr.

IV.

Weiss.	Schwarz.
4.	Sg8—e7
5. 0—0	

und Schwarz wird die Spiele nicht ausgleichen können, ob er nun 5. . . . . a7—a6 nebst 6. . . . . b7—b5 oder 5. . . . . 0—0 oder 5. . . . . Se7—g6 wählt.

5. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
3.	d7—d6

Auch diese Vertheidigung ist ungünstig.

4. d2—d4	e5 n. d4

Auf 4. . . . . Lc8—d7 würde Weiss 5. c2—c3 spielen.

5. Sf3 n. d4	Sg8—e7
6. 0—0	Lc8—d7

Auf 6. . . . . g7—g6 folgt 7. Lc1—g5.

7. Sb1—c3	Se7—g6
8. f2—f4	

und Weiss hat das überlegene Spiel.

Erläuternde Partieen.

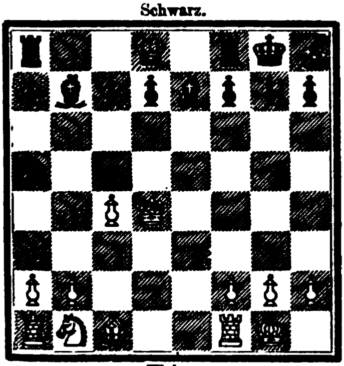
I.

	Schachclub zu Breslau.	Schachclub zu Berlin.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	Sg8—f6
4.	0—0	Sf6 n. e4
5.	d2—d4	Lf8—e7
6.	d4—d5	Se4—d6
7.	d5 n. c6	Sd6 n. b5
8.	c2—c4	Sb5—d4
9.	Sf3 n. d4	e5 n. d4
10.	Dd1 n. d4	0—0
11.	c6 n. b7	

Besser als den d-Bauer zu schlagen, da der Läufer in der langen Diagonale diesmal keine Angriffsfigur ist.

11. . . . . Lc8 n. b7

Schwarz.



Weiss.

Weiss ist nunmehr gegen Schwarz scheinbar in der Entwicklung zurück, auch ist Schwarz im Besitze von zwei Läufern, dafür aber sind die Positions-Verhältnisse für Weiss sehr günstig.

12. Sb1—c3 f7—f5
13. Sc3—d5 d7—d6?

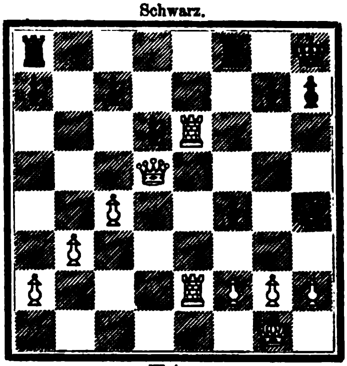
Dieser Zug geschieht wohl, um ohne Bauernverlust 14. . . . . Le7—f6 15. Sd5 n. f6 † Dd8 n. f6 spielen zu können. Viel besser war 13. . . . . Le7—f6 14. Sd5 n. f6 † Tf8 n. f6, da Weiss wegen Tf6—g6 die Qualität nicht angreifen darf.

	Weiss.	Schwarz.
14.	Tf1—e1!	

Mit diesem Zuge erlangt Weiss entscheidenden Positions-Vortheil.

14.	. . . .	Lb7 n. d5
15.	Dd4 n. d5 †	Kg8—h8
16.	b2—b3	Le7—f6
17.	Ta1—b1	Lf6—c3
18.	Te1—e6	f5—f4
19.	Lc1—b2	Lc3 n. b2
20.	Tb1 n. b2	Dd8—h4
21.	Tb2—e2!	

Schwarz.



Weiss.

21. . . . . h7—h6

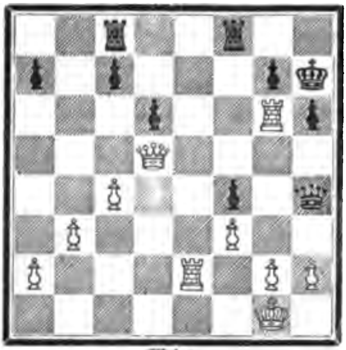
Weiss drohte mit 22. Dd5 n. a8 das Spiel sofort zu entscheiden.

22. f2—f3

Damit wird jedem Gegenangriff vorgebeugt und gleichzeitig die folgende Schluss-Combination eingeleitet.

Weiss.	Schwarz.
22.	Ta8—c8
23. Te6—g6	Kh8—h7

Schwarz.



Weiss.

24. Te2 - e6!

Weiss beabsichtigt nun 25. Tg6 -g4 Dh4—d8 26. Dd5—e4 † Kh7—h8 27. Tg4 n. g7 Kh8 n. g7 28. De4—g6 † Kg7—h8 29. Dg6 n. h6 † Kh8—g8 30. Te6—g6 † nebst Matt in zwei Zügen.

24. . . . . . Tf8—f7

Ausser diesem Zuge konnte konnte Schwarz auch mit 24. . . . . Tf8—g8 das drohende Matt decken; es hätte dann folgen müssen 25. Tg6—g4 Dh4—d8 26. Dd5—f5 † Kh7—h8 27. Tg4 n. g7 Tg8 n. g7 [auf 27. . . . . Kh8 n. g7 folgt 28. Te6—g6 † Kg7—h7 oder h8 nebst Matt in zwei Zügen] 28. Te6 n. h6 † Kh8—g8 29. Df5—d5 † Tg8—f7 30. Dd5—h5 und gewinnt.

25. Tg6—g4 Dh4—d8

26. Te6 n. h6 †

Hier konnte auch 26. Dd5—e4 † nebst 27. Tg4 n. g7 folgen.

26.	Kh7 n. h6
27. Dd5 n. f7	Dd8—f6
28. Df7 n. f6 †	g7 n. f6
29. Tg4 n. f4	Kh6—g6
30. Tf4—e4	Kg6—f7
31. g2—g4	

und Weiss gewinnt.

II.

C. de Vere. Weiss.	W. Steinitz. Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	Sg8—f6
4. 0—0	Sf6 n. e4
5. Tf1—e1	

Viel besser ist 5. d2—d4

5.	Se4—d6
6. Sf3 n. e5	Sc6 n. e5
7. Te1 n. e5 †	Lf8—e7
8. d2—d4	f7—f6

Einen Fehlzug, viel besser war 8. . . . . . 0—0.

9. Te5—e1	Sd6 n. b5

Hier wieder sollte Schwarz rochiren, wodurch er ein Tempo gewonnen hätte, da der nun wirklich bedrohte Läufer gedeckt oder weggezogen werden musste.

10. Dd1—h5 †	g7—g6
11. Dh5 n. b5	c7—c6
12. Db5—b3	d7—d5
13. c2—c4	Ke8—f7

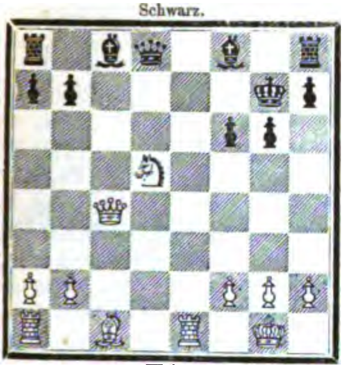
Auch hier noch war Rochade besser.

14. Sb1—c3	d5 n. c4
15. Db3 n. c4 †	Kf7—g7
16. d4—d5!	c6 n. d5

Auf 16. . . . . . Lc8—d7 folgt 17. Lc1—f4 c6 n. d5 18. Sc3 n. d5 Le7—f8 19. Sd5 n. f6.

17. Sc3 n. d5 Le7—f8

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
18. Sd5 n f6!	Dd8 n. f6

Bei 18. Kg7 n. f6 kann Weiss durch 19. Dc4—c3 † die Qualität gewinnen oder mit 19. Lc1—f4 das Spiel forciren.

	Weiss.	Schwarz.
19.	Lc1—d2!	b7—b5
20.	Dc4—d5!	b5—b4
21.	Ta1—c1!	Df6—f7
22.	Dd5 n. a8	Lc8—e6
23.	Da8—e4	Le6 n. a2
24.	De4—e5 †	Kg7—g8
25.	Tc1—c7	Df7—d5
26.	De5 n. d5	La2 n. d5
27.	Te1—e8	Aufgegeben.

Wollte Schwarz das durch 28. Ld2—h6 drohende Matt mit 27. . . . . Ld5—f7 hindern, so gewinnt Weiss mit 28. Te8 n. f8 † Kg8 n. f8 29. Ld2 n. b4 † u. s. w.

III.

H. Munk. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	Sg8—f6
4.	0—0	Sf6 n. e4
5.	Dd1—e2?	Se4—d6
6.	Sf3 n. e5	

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
6.	. . . .	Sc6—d4
7.	De2—e3	

Ueberkühn, eine andere Fortsetzung für Weiss war 7. De2—d3 Sd6 n. b5 [7. . . . . Sd4 n. b5 8. a2--a4] 8. a2—a4 d7—d6 9. Se5—f3 Lc8—f5 10. Dd3—e3 † Lf8—e7 11. a4 n. b5 Sd4 n. c2.

	Weiss.	Schwarz.
7.	. . .	Sd4 n. c2
8.	De3—f4	Lf8—e7
9.	Sb1—c3	Sc2 n. a1
10.	Tf1—e1	

Besser war sofort 10. Lb5—d3.

	Weiss.	Schwarz.
10.	. . . .	0—0

Nach 10. . . . . Sa1—c2 11. Te1—e2 hätte der Springer doch keine Rückzugslinie.

	Weiss.	Schwarz.
11.	Lb5—d3	Le7—f6
12.	Sc3—d5	Lf6 n. e5
13.	Te1 n. e5	Tf8—e8

S. Diagramm.

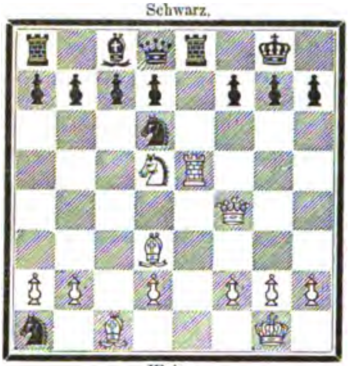
14. Sd5—e7 †

Weiss berücksichtigt bei dieser Combination nicht, dass er bereits einen Thurm weniger hat, Schwarz also im entscheidenden Momente die

Dame preisgeben kann. Nach 14. Te5 n. e8 † Sd6 n. e8 15. Df4—e4 g7—g6 16. b2—b3 d7—d6 17. Lc1—b2 Sa1 n. b3 18. a2 n. b3 Lc8-e6 hätte Schwarz freilich seine Uebermacht auch zur Geltung gebracht.

Stellung nach d. 13. Zuge v. Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
14.	Te8 n. e7
15. Df4—h4	Te7 n. e5

Schwarz konnte 15. . . . . Kg8—f8 spielen und musste nach 16. Te5 n. e7 [16. Ld3 n. h7 Te7 n. e5 17. Dh4 n. d8 † Te5—e8!] Dd8 n. e7 17. Dh4 n. h7 De7—e1 † 18. Ld3—f1 Sd6—e4 19. Dh7—h8 † Kf8—e7 26. Dh8—h4 † g7—g5 gewinnen.

16. Dh4 n. d8 †

Verderblich wäre 16. Ld3 n. h7 † wegen 16. . . . . Kg8—h8 17. Dh4 n. e8 † Te5—e8!.

Weiss.	Schwarz.
16.	Te5—e8
17. Dd8 n. c7	Te8—e1 †
18. Lb3—f1	b7—b6
19. d2—d3	Lc8—a6
20. Lc1—d2	

Um zunächst den Thurm zu deplaciren. Nach 20. Dc7—c3 Te1—d1 21. Lc1—d2 gewinnt Schwarz mit 21. . . . . Sd6—e4!

20.	Te1—d1
21. Dc7 n. d6	Td1 n. d2
22. Dd6—f4!	

Auf 22. Dd6 n. d7 folgt 22. . . . . La6 n. d3 23. Dd7—d5 [23. Lf1 n. d3 Td2—d1 †, 23. Dd7—c6 Ta8—d8] Ta8—f8 24. Dd5—f3 Tf8—d8.

22.	Td2—c2
23. Dd4—a4	La6—b7
24. Da4 n. d7	Lb7—c6
25. Dd7—d4	Ta8—e8
26. h2—h4	Tc2—c1

Schwarz intendirt nun 27. . . . . Tc1 n. f1 † 28. Kg1 n. f1 Te8—e1 † 29. Kf1 n. e1 Sa1—c2 †.

27. Dd4—f4!	Tc1—b1
28. g2—g4	h7—h6

Stärker war sofort 28. . . . . Sa1—c2 mit der Drohung 29. . . . . Tb1 n. f1 † 30. Kg1 n. f1 Te8—e1 † und Matt.

29. g4—g5	Sa1—c2
30. f2—f3	Te8—e1
31. Df4—b8 †	Kg8—h7

und Schwarz gewann.

IV.

A. Anderssen. L. Paulsen.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	Sg8—f6
4. d2—d3	d7—d6
5. Lb5 n. c6 †	b7 n. c6
6. h2—h3	Lf8—e7
7. Sb1—c3	0—0
8. 0—0	Sf6—e8?
9. d3—d4	e5 n. d4
10. Sf3 n. d4.	Lc8—b7
11. Lc1—e3	d6—d5

Weiss.	Schwarz.
12. Sd4—f5	Le7—f6
13. Le3—c5	Se8—d6
14. Tf1—e1	Tf8—e8
15. Dd1—g4	Sd6 n. f5
16. e4 n. f5	Dd8—d7
17. Dg4—f3	a7—a5
18. Sc3—e2	a5—a4
19. c2—c3	Ta8—a5

Eine fehlerhafte Combination, wie die nächste Folge lehrt.

20. Lc5—d4	Dd7—d6
21. Se2—g3	Lf6—e5
22. f5—f6!	Dd6 n. f6
23. Df3—h5	g7—g5

Siehe Diagramm.

24. Dh5—e2

Mit 24. h3—h4 hatte Weiss den Gewinn in der Hand: 24. . . . . h7—h6 25. h4 n. g5 h6 n. g5 26. Te1 n. e5 Te8 n. e5 27. f2—f4 Df6 n. f4 28. Ta1—f1 Df4 n. g3 29. Dh5 n. f7 † Kg8—h8 30. Ld4 n. e5 † Dg3 n. e5 31. Df7—f8 † Kh8—h7 32. Tf1—f7 † Kh7—g6 33. Df8—g8 † Kg6—h5 34. Dg8—h7 † Kh5—g4 35. Dh7—h3 † und Matt.

Stellung nach dem 23. Zuge.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
24.	Df6—h8

Der entscheidende Fehlzug, die Dame musste nach g6.

25. Ld4 n. e5	f7—f6
26. De2—h5	Te8 n. e5
27. Te1 n. e5	f6 n. e5
28. Dh5—e8 †	Kg8—g7
29. Sg3—f5 †	

und Weiss gewinnt.

V.

A. Anderssen. Weiss.	L. Paulsen. Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	Sg8—f6
4. d2—d3	d7—d6
5. Lb5 n. c6 †	b7 n. c6
6. h2—h3	g7—g6
7. Sb1—c3	Lf8—g7
8. 0—0	0—0
9. Sc3—e2	c6—c5
10. Se2—g3	Lc8—b7
11. Tf1—e1	Sf6—d7

Weiss.	Schwarz.
12. Ta1—b1	f7—f5
13. b2—b4	f5 n. e4
14. d3 n. e4	c5 n. b4
15. Tb1 n. b4	Sd7—b6
16. Tb4—b3	Dd8—d7
17. a2—a4	a7—a5
18. Lc1—e3	Ta8—a6
19. Dd1—e2	Lb7—c8
20. Te1—b1	De7—d8

Auf 20. . . . . Sb6 n. a4 würde natürlich 21. De2—c4 † folgen.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
21. Sf3—g5	

Weiss will den Gegner verleiten mit 21. . . . . h7—h6 seine Bauernstellung zu verschlechtern. Gleichzeitig droht nun nach dem Abtausch auf b6 das Schach auf c4.

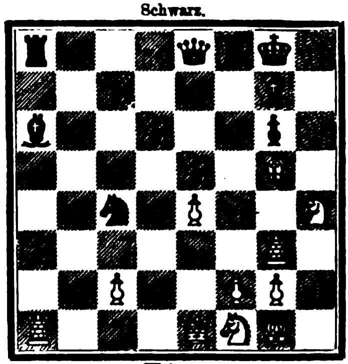
21.	Dd8—e7
22. Sg5—f3	

Da Schwarz den richtigen Gegenzug getroffen hat, so kehrt der Springer zurück, und die Position bleibt unverändert.

22.	De7—d8
23. h3—h4	Kg8—h8
24. Tb3—a3	Ta6—a8
25. h4—h5	Lc8—a6
26. De2—e1	Sb6—c4
27. Ta3—b3	Dd8—d7
28. h5 n. g6	h7 n. g6

Weiss.	Schwarz.
29. Le3—g5	Dd7 n. a4
30. Sf3—h4	Da4—c8
31. Sg3—f1	a5—a4
32. Tb3—h3	Kh8—g8
33. Th3—g3	a4—a3
34. Tb1—a1	

Schwarz.



Weiss.

34.	Lg7—f6

Ein starker Fehler, der den Verlust des Spieles zur Folge hat.

35. Sh4 n. g6	Lf6 n. g5
36. Sg6 n. f8	Kg8 n. f8
37. Tg3 n. g5	Kf8—e7
38. Sf1—e3	Ke7—d7
39. Tg5—g3	c7—c6
40. Se3 n. c4	La6 n. c4
41. De1—c3	d6—d5
42. Ta1 n. a3	Aufgegeben.

VI.

München. Weiss.	Stuttgart. Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	Sg8—f6
4. 0—0	Sf6 n. e4
5. d2—d4	Lf8—e7
6. Dd1—e2	Se4—d6
7. Lb5 n. c6	b7 n. c6
8. d4 n. e5	Sd6—b7
9. Lc1—e3	

Für stärker halten wir 9. c2—c4 und auf 9. . . . . 0—0 10. Sb1—c3.

9.	0—0

Weiss.	Schwarz.
10. Tf1—d1	c6 —c5?

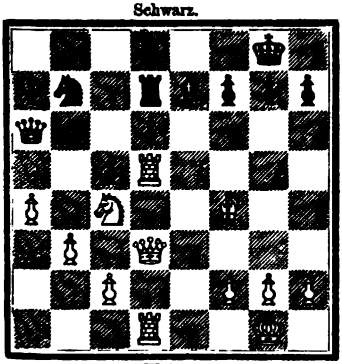
Hierdurch wird der d-Bauer rückständig.

10. Sb1—c3	d7—d6
12. Sc3—d5	Lc8—e6
13. De2—a6	

Hiermit leitet Weiss auf den schwachen Punkt d6 den Angriff ein.

13.	Le6 n. d5
14. Td1 n. d5	Dd8—c8
15. e5 n. d6	c7 n. d6
16. Le3—f4	Dc8—c7
17. Sf3—d2	Dc7—b6
18. Da6—d3	Ta8—d8
19. Sd2—c4	Db6—a6
20. a2—a4	Td8—d7
21. b2—b3	Tf8 d8
22. Ta1—d1	

Schwarz.



Weiss.

Weiss fesselt nun durch den fünffachen Angriff auf den Bauer d6 die schwarzen Figuren und gewinnt so die Zeit, die Attaque auf den Königsflügel zu richten.

22.	Le7—f8
23. h2—h4	Lf8—e7
24. Dd3—g3	Da6— c6
25. Td1—d3	f7—f6
26. Dg3—g4	Le7—f8
27. h4—h5	Td8—e8

Weiss.	Schwarz.
28. Dg4 — f5	Dc6—c7
29. h5—h6	g7—g6
30. Df5 n. f6	Td7—f7
31. Df6—g5	Te8—e6
32. Dg5—g3	Tf7 — f6
33. Lf4—g5	

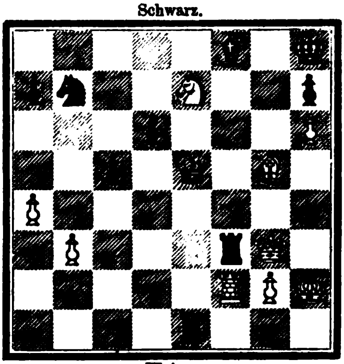
Nachdem Weiss durch die Diversion auf den Königsflügel einen Bauer erobert und seine Kräfte wieder auf den Punkt d6 gerichtet hat, geht er nun zu dem entscheidenden Rochaden-Angriff über.

33.	Tf6 —f7
34. f2—f4	Dc7—c6
35. Kg1—h2	

Die Stellung der schwarzen Figuren, zumal der Dame, gewährt Weiss zu jedem Manöver Zeit.

35.	Dc6—c8
36. Td3—f3	Dc8—c6
37. Td5—d2	Dc6—e8
38. Sc4—e3	Kg8 —h8
39. f4—f5	g6 n. f5
40. Se3 n. f5	Te6—e1
41. Td2 —f2	De8—e5
42. Sf5—e7 !	Tf7 n. f3

Schwarz.



Weiss.

Weiss kündigt Matt in spätestens 10 Zügen an.

VII.

J. H. Zukertort. V. Knorre.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	Sg8—f6
4.	0—0	Sf6 n. e4
5.	d2—d4	Lf8—e7
6.	Dd1—e2	Se4—d6
7.	Lb5 n. c6	b7 n. c6
8.	d4 n. e5	Sd6—b7
9.	c2—c4	0—0
10.	Lc1—e3	f7—f5
11.	e5 n. f6	Le7 n. f6
12.	c4—c5	Dd8—e8
13.	Sb1—c3!	Lf6 n. c3
14.	De2—c4 †	Kg8—h8
15.	Dc4 n. c3	d7—d5
16.	Tf1—e1	

Siehe Diagramm.

Weiss hat das überlegene Spiel, Schwarz versucht umsonst, durch ein Qualitätsopfer die Spiele auszugleichen.

16.	. . . .	Tf8 n. f3
17.	g2 n. f3	Lc8—h3

Schwarz droht Matt in zwei Zügen.

Stellung nach dem 16. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
18.	Kg1—h1	De8—f7
19.	Le3—d4	Sb7—d8

Ein Fehlzug, der den Untergang nur beschleunigt. Auf 19. . . . . Ta8—g8 würde folgen 20. Te1—g1 Sb7—d8 21. Tg1—g8 u. s. w.

20.	Ld4 n. g7 †	Df7 n. g7
21.	Te1—e8 † und Matt.	

VIII.

G. R. Neumann. S. Winawer.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	Sg8—f6
4.	0—0	Sf6 n. e4
5.	d2—d4	e5 n. d4?
6.	Tf1—e1	f7—f5
7.	Sf3 n. d4	Sc6 n. d4
8.	Dd1 n. d4	Lf8—e7
9.	Dd4 n. g7	Le7—f6
10.	Dg7—h6	Dd8—e7
11.	Sb1—c3	c7—c6

Schwarz.



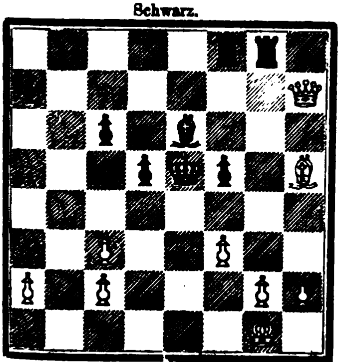
Weiss.

Weiss.	Schwarz.
12. Lc1—f4!	

Um auf 12. . . . . c6 n. b5 mit 13. Sc3—d5 das Spiel fortzusetzen.

Weiss.	Schwarz.
12.	Lf6 n. c3
13. b2 n. c3	d7—d5
14. Lb5—e2	Lc8—e6
15. Le2—h5 †	Ke8—d7
16. f2—f3	Se4—c5
17. Lf4—e5	Th8—g8
18. Le5—d4	b7—b6
19. Ld4 n. c5	b6 n. c5
20. Te1—e5	Ta8—f8
21. Ta1 - b1	De7—f6
22. Dh6 n. h7 †	Kd7—d6
23. Tb1—e1	Df6 n. e5
24. Te1 n. e5	Kd6 n. e5

Schwarz.



Weiss.

Schwarz hat augenblicklich zwei Thürme gegen die Dame, also ein vollständiges Aequivalent, doch die Stellung seines Königs ist so exponirt, dass das schwarze Spiel nicht zu halten ist.

Weiss.	Schwarz.
25. Dh7—e7!	f5—f4

Weiss drohte 26. f3—f4 †

Weiss.	Schwarz.
26. Lh5—g4!	Tg8 n. g4
27. f3 n. g4	Tf8—f7
28. De7—e8	f4—f3
29. g2 n. f3	Tf7 n. f3
30. Kg1—g2	Tf3—f4
31. h2—h3	d5—d4
32. Kg2—g3	

Um nach 33. De8 n. e6 † und 34. Kg3 n. f4 mit den beiden Freibauern zu gewinnen.

Weiss.	Schwarz.
32.	Tf4—e4
33. c3 - c4	Te4—e3 †
34. Kg3—h4	Te3—c3
35. De8 n. c6	Tc3 n. c4
36. Dc6—g2	Tc4—c3
37. Kh4—g5	Le6—d5
38. Dg2—h2 †	Ke5—e6
39. Dh2—e2 †	Tc3—e3
40. De2—a6 †	Ke6—d7
41. Da6 n. a7 †	Kd7—d6
42. h3—h4	Te3—c3
43. h4 - h5	Ld5—e4
44. h5—h6	Tc3—h3
45. Da7—b6 †	Kd6—d5
46. a2—a4	Le4 n. c2
47. a4—a5	Kd5—c4
48. a5—a6	Lc2—e4
49. a6—a7	Tb3—a3
50. Kg5—f4	Le4—d5
51. h6—h7	Ta3—f3 †
52. Kf4—e5	Tf3—e3 †
53. Ke5—f6	Te3—f3 †
54. Kf6—g7	Tf3—f7 †
55. Kg7—g6	Tf7—f8
56. Db6 f6	Tf8—e8
57. Kg6—g7	Ld5—e4
58. h7—h8D	Te8 n. h8
59. Kg7 n. h8	Le4—d5
60. a7—a8D	Ld5 n. a8
61. Df6—a6 †	Kc4—c3
62. Da6 n. a8	

und Weiss gewinnt.

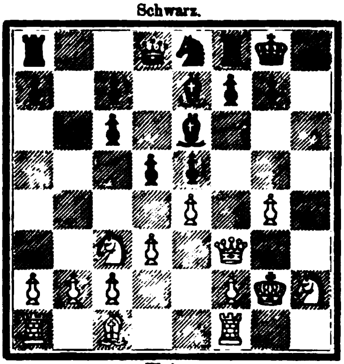
IX.

J. H. Zukertort. A. Alexander.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	Sg8—f6
4.	0—0	Lf8—e7
5.	Sb1—c3	d7—d6
6.	Lb5 n. c6 †	b7 n. c6
7.	h2—h3	0—0
8.	d2—d3	Sf6—e8
9.	g2—g4	h7—h5
10.	Sf3—h2	h5 n. g4
11.	h3 n. g4	Lc8—e6
12.	Kg1—g2	d6—d5
13.	Dd1—f3	

Dieser Damenzug bietet Schwarz Gelegenheit zu einem Manöver, welches seinem Spiel grössere Terrain-Freiheit verschafft.

Schwarz.



Weiss.

13.	. . . .	d5—d4
14.	Sc3—e2	f7—f5 !
15.	Df3—h3	f5 n. g4
16.	Sh2 n. g4	Le6 n. g4

16. . . . . Dd8—d7 war zu berücksichtigen.

17.	Dh3 n. g4	Se8—f6 ?
18.	Dg4—e6 †	Tf8—f7
19.	De6 n. e5	c6—c5
20.	De5—e6	Ta8—b8

	Schwarz.	Weiss.
21.	Tf1—h1	Tb8—b6
22.	De6—h3	Tf7—f8
23.	Se2—f4	

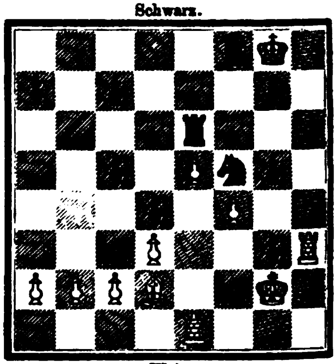
Ein grober Fehler wäre 23. e5—e6.

23.	. . . .	Dd8—d7
24.	e4—e5	Dd7 n. h3 †
25.	Th1 n. h3	Sf6—g4
26.	Sf4—d5	Tb6—e6

Schwach wäre 26. . . . . Tf8 n. f2 † 27. Kg2—g3.

27.	Sd5 n. e7 †	Te6 n. e7
28.	f2—f4	Te7—e6
29.	Lc1—d2	Sg4—h6
30.	Ta1—e1	Sh6—f5

Schwarz.



Weiss.

Der Mehrbesitz eines Bauern und die bessere Bauernstellung sichern Weiss den Gewinn, doch ist derselbe nicht schnell zu erzwingen möglich, da der schwarze Springer dem Läufer in diesem Endspiel bedeutend überlegen ist.

31.	Kg2—f3	c7—c6
32.	Te1—h1	Sf5—h6
33.	Kf3—e4	Sh6—f7
34.	c2—c3	Sf7—d6 †
35.	Ke4—f3	Sd6—f7
36.	Kf3—e2	Sf7—h6

Weiss.	Schwarz.
37. Ke2—d1	

Ein überflüssiger Zug, durch den freilich kein Tempo verloren geht, da Schwarz Nichts unternehmen kann.

Weiss.	Schwarz.
37.	Tf8—f5
38. Th3—h5	Tf5—f8
39. Kd1—e2	Tf8—f7
40. c3 n. d4	c5 n. d4
41. Ke2—f3	Tf7—d7
42. Ld2—e1	Sh6—f7
43. Le1—g3	g7—g6
44. Th5—h2	Td7—d5
45. Th1—c1	Td5—d7
46. Th2—c2	Td7—b7

Auf 46. . . . . Td7—c7 würde Weiss mit 47. Kf3—e4 einen Bauer gewinnen.

Weiss.	Schwarz.
47. Tc2 n. c6	Te6 n. c6
48. Tc1 n. c6	Tb6 n. b2
49. Tc6 n. g6 †	Kg8—h7
50. Tg6—a6	Tb2—d2
51. Kf3—e4	Aufgegeben.

Schwarz verliert seine beiden letzten Bauern.

X.

G. R. Neumann. L. Paulsen.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	Sg8—f6
4. 0—0	Lf8—e7
5. Sb1—c3	Sc6—d4

Dieser Zug wurde an dieser Stelle zuerst von L. Paulsen angewendet, derselbe erweist sich bei richtiger Begegnung als incorrect.

Weiss.	Schwarz.
6. Sf3 n. d4!	e5 n. d4
7. e4—e5!	d4 n. c3
8. e5 n. f6	Le7 n. f6

8 . . . . . c3 n. b2 hätte zur Folge 9. f6 n. e7 b2 n. a1D 10. e7 n. d8D † Ke8 n. d8 11. d2—d4 Da1 n. a2 12. Dd1—g4 Th8—g8 13. c2—c4! mit übermächtigem Angriff.

Weiss.	Schwarz.
9. Tf1—e1 †!	Lf6—e7
10. Dd1—e2!	c7—c6

Schwach wäre 10. . . . . c3 n. b2 11. Lc1 n. b2 Ke8—f8. Auf 10. . . . . c3 n. d2 würde folgen 11. Lc1 n. d2 c7—c6 12. Ld2—c3! f7—f6 13. De2—h5 † g7—g6 14. Dh5—h4 Ke8—f7 15. Lb5—c4 † d7—d5 16. Ta1—d1 u. s. w.

Weiss.	Schwarz.
11. Lb5—d3!	d7—d5
12. d2—c3:	

Der Versuch mit 12. f2—f4 Lc8—e6 13. f4—f5 die Rochade von Schwarz zu hindern würde an 13. . . . . c3 n. b2 14. Lc1 n. b2 Dd8—b6 † 15. Kg1—h1 Db6 n. b2 16. f5—e6: 0—0 scheitern.

Weiss.	Schwarz.
12.	Lc8—e6

Schwarz.



Weiss.

13. Lc1—f4

Weiss verabsäumt nun die rich-

tige Fortsetzung: mit 13. f2—f4 0—0 14. f4—f5 Le7—c5 † 15. Kg1—h1 Le6—d7 16. De2—h5 hätte Weiss einen entscheidenden Angriff erlangt.

Weiss.	Schwarz.
13.	0—0
14. De2—h5	g7—g6
15. Dh5—h6	Le7—f6
16. Lf4—e5	Lf6 n. e5
17. Te1 n. e5	

Weiss droht 18. Te5—h5.

17.	Dd8—f6
18. Ta1—e1	Ta8—e8
19. f2—f4	Le6—d7
20. Te5 n. e8	Tf8 n. e8
21. Te1 n. e8 †	Ld7 n. e8
22. f4—f5	b7—b6
23. Dh6—f4	Kg8—f8
24. g2—g4	g6—g5
25. Df4—f3	c6—c5
26. Ld3—f1	

Auf Df3 n. d5 würde folgen 26. . . . . Le8—c6 27. Dd5—c4 Df6—e5.

26.	d5—d4
27. c3—c4	Le8—c6
28. Df3—f2	Df6—e5

Weiss.	Schwarz.
29. Lf1—g2	Lc6 n. g2
30. Kg1 n. g2	De5—e4 †
31. Kg2—g3	h7—h5
32. g4—h5:	

Ein starker Fehler, der zum Verlust des sonst unentschiedenen Spieles führt, es musste 32. h2—h3 geschehen.

32.	De4—h4 †
33. Kg3—g2	Dh4—g4 †
34. Kg2—f1	Dg4 n. h5
35. Kf1—e1	Kf8—g7
36. Ke1—d2	Dh5—g4
37. f5—f6 †	Kg7—g6
38. Df2—e1	Dg4—f4 †
39. Kd2—d1	Df4 n. h2
40. De1—e7	

Ein letzter Versuch, der aber sofort seine Widerlegung findet.

40.	Dh2—g1 †
41. Kd1—d2	Dg1—e3 †
42. De7 n. e3	d4 n. e3 †
43. Kd2 n. e3	Kg6 n. f6
44. c2—c3	Kf6—e5
45. b2—b4	f7—f5

Weiss giebt auf.

XI.

Dr. M. Lange.	L. Paulsen.
Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	Sg8—f6
4. d2—d4	e5 n. d4
5. e4—e5	Sf6—e4
6. 0—0	Lf8—e7
7. Sf3 n. d4	0—0

Wir ziehen hier 7. . . . . Sc6 n. d4 8. Dd1 n. d4 Se4—c5 vor.

8. Sd4 n. c6

Zu berücksichtigen war 8. Sd4-f5.

Weiss.	Schwarz.
8.	d7 n. c6
9. Lb5—d3	f7—f5
10. Ld3 n. e4	

Dieser Abtausch ist nicht gut.

10.	Dd8 n. d1.
11. Tf1 n. d1	f5 n. e4
12. Sb1—c3	Lc8—f5
13. Lc1—e3	Le7—b4
14. Sc3—a4	Tf8—e8
15. a2—a3	Lb4—f8
16. Le3—f4	e4—e3!
17. Ta1—c1	e3 n. f2 †

	Weiss.	Schwarz.
18.	Kg1 n. f2	b7—b5
19.	Sa4—c3	Lf8—c5 †
20.	Kf2—g3	h7—h6
21.	h2—h4	Te8—e6
22.	Kg3—h2	Ta8—f8
23.	g2—g3	Lc5—e7
24	Td1—e1	g7—g5
25.	h4 n. g5	h6 n. g5
26.	Lf4—e3	a7—a5
27.	Le3—a7	Lf5—g4
28.	Sc3 – e4	

Schwarz.



Weiss.

28.	. . . .	Te6 n. e5

Schwarz verabsäumt hier die stärkste Fortsetzung 28. . . . . Te6—h6 †.

29.	Se4—f2	Lg4—e2
30.	c2—c4	Le7—d6
31.	La7—d4	Te5—e6
32.	c4—c5	Ld6—e7
33.	Tc1—c2	Le2—c4
34.	Te1 n. e6	Lc4 n. e6
35.	Tc2—e2	Le7—f6
36.	Ld4 n. f6	Tf8 n. f6
37.	b2—b4	a5—a4
38.	Sf2—e4	Tf6—g6

Schwarz verliert nun einen Bauer; besser war 38. . . . . Tf6—h6 † nebst 39. . . . . Le6—c4.

39.	Se4 n. g5	Le6—d5
40.	Sg5—h3	Tg6 h6

	Weiss.	Schwarz.
41.	g3—g4	Ld5—c4
42.	Te2—e1	Th6—h7
43.	Kh2—g3	Th7—d7
44.	Sh3—f4	Td6—d2
45.	Te1—a1	Kg8—g7
46.	g4—g5	Lc4—f7
47.	Ta1—e1	Kg7—f8
48.	g5—g6	Lf7—c4
49.	Kg3—g4	Td2—f2
50.	Kg4—g5	Tf2—f3
51.	Te1—h1	

Mit 51. Te1—a1 konnte sich Weiss das Remis sichern.

51.	. . . .	Tf3 n. a3
52.	Kg5—f6	Kf8—e8
53.	Th1—e1 †	Ke8—d7
54.	g6—g7	

Zu berücksichtigen war hier 54. Te1 – e7 † Kd7—c6 55. Sf4—e6.

54.	. . . .	Ta3 – f3
55.	Te1—d1 †	Kd7—c8
56.	Kf6—g5	

Zu berücksichtigen war Td1-d4.

56.	. . . .	Tf3 – g3 †
57.	Kg5—h6	a4—a3
58.	Kh6—h7	a3—a2
59.	Td1—a1	Kc7—b7
60.	Sf4—h5	Tg3—h3
61.	Kh7—g6	

Hier musste Weiss mit 61. g7—g8D Lc4 n. g8 † 62. Kh7 n. g8 Th3 n. h5 63. Ta1 n. a2 auf Remis spielen.

61.	. . . .	Th3—f3
62.	Kg6—g5 ?	

Unverständlich.

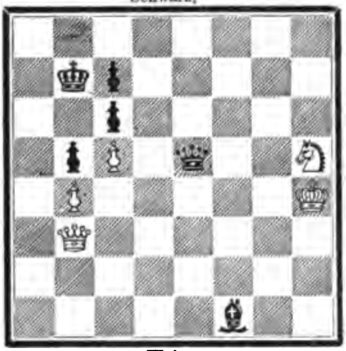
62.	. . . .	Tf3—f1 !
63.	Ta1 n. f1	Lc4 n. f1
64.	g7—g8D	a2—a1D
65.	Dg8—b3	Da1—e5 †
66.	Kg5—h4	

S. Diagramm.

66.	. . . .	Lf1—e2
67	Db3 – f7	

Stellung nach dem 66. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

Auf 67. Sh5—g3 folgt 67. . . . . De5—f4 † 68. Kh4—h3 Le2—f3.

Weiss.	Schwarz.
67.	Le2 n. h5
68. Df7 n. h5	De5 —e1 †
69. Kh4—g4	De1 n. g4 †

Weiss giebt auf.

XII.

P. Morphy. Weiss.	A. Anderssen. Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	Sg8—f6
4. d2—d4	Sc6 n. d4
5. Sf3 n. d4	e5 n. d4
6. e4—e5	c7—c6
7. 0—0!	c6 n. b5
8. Lc1—g5!	Lf8—e7
9. e5 n. f6	Le7 n. f6
10. Tf1—e1 †	Ke8 —f8
11. Lg5 n. f6	Dd8 n. f6
12. c2—c3	d7—d5
13. c3 n. d4	Lc8—e6
14. Sb1—c3	a7—a6
15. Te1—e5	Ta8—d8
16. Dd1 —b3	Df6—e7
17. Ta1—e1	g7—g5?

Ein überkühner Zug, der die Stellung des schwarzen Königsflügels comprommittirt; es musste 17. . . . . g7—g6 geschehen.

Weiss.	Schwarz.
18. Db3—d1	De7—f6
19. Te1—e3	Th8—g8?

Ein grober Fehler, der den sofortigen Verlust zur Folge hat; Schwarz musste 19. . . . . Kf8—g7 spielen.

Weiss.	Schwarz.
20. Te5 n. e6	Aufgegeben.

XIII.

Chemnitz. Weiss.	Leipzig. Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	a7—a6
4. Lb5 n. c6?	d7 n. c6
5. d2—d4	e5 n. d4
6. Dd1 n. d4	Dd8 n. d4
7. Sf3 n. d4	Lf8—d6
8. 0—0	Sg8—e7
9. Lc1—e3	0—0

	Weiss.	Schwarz.
10.	Sb1—d2	Tf8—e8
11.	Ta1—e1	Se7—g6
12.	f2—f4	f7—f6
13.	f4—f5	Sg6—e5
14.	Le3—f4	Ld6—c5
15.	Sd2—b3	Lc5—b6
16.	Kg1—h1	Se5—c4
17.	g2—g4	

Ein unüberlegter Angriffsversuch, der den eigenen König dem Feuer der feindlichen Läufer aussetzt.

17.	. . . .	Lc8—d7
18.	Sd4—f3	c6—c5
19.	g4—g5	Ld7—c6
20.	g5 n. f6	Te8 n. e4
21.	Te1 n. e4	Lc6 n. e4
22.	f6 n. g7	Kg8 n. g7
23.	Sb3—d2	Sc4 n. d2
24.	Lf4 n. d2	Kg7—f7
25.	Ld2—g5	c5—c4
26.	h2—h4	Ta8—e8
27.	Kg1—g2	Le4 n. c2
28.	f5—f6	Lc2—d3

Weiss ist nun zur vollständigen Defensive genöthigt: seine Figuren gerathen bald in eine unhaltbare Position.

	Weiss.	Schwarz.
29.	Tf1—d1	Te8—e2 †
30.	Kg2—g3	Lb6—c5
31.	Sf3—d2	Lc5—d6 †
32.	Kg3—f3	Te2—h2

Schwarz.



Weiss.

und Schwarz muss in wenigen Zügen den Sieg erzwingen.

XIV.

S. Winawer. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	a7—a6
4.	Lb5—a4	Sg8—f6
5.	0—0	Sf6 n. e4
6.	d2—d4	b7—b5
7.	La4—b3	d7—d5
8.	d4 n. e5	Sc6—e7 !
9.	Sf3—d4	Lc8—b7

Durchaus verfehlt wäre mit 9. . . . . c7—c5 auf Eroberung einer Figur zu spielen, da Weiss 10. f2—f3 erwidern würde.

10.	f2—f3	Se4—c5
11.	f3—f4	Sc5—e4

	Weiss.	Schwarz.
12.	c2—c3	c7—c5
13.	Sd4—e2	Dd8—b6 !
14.	Tf1—f3	Ta8—d8 !

Schwarz.



Weiss.

Schwarz hat nun das entschieden überlegene Spiel.

Weiss.	Schwarz.
15. f4—f5	

Weiss übersieht die Bedeutung des Thurmzuges und verliert so einen Offizier, doch auch bei 15. Lc1—e3 entscheidet wohl für Schwarz 15. . . . . Se7—f5 16. Dd1—c1 d5—d4 17. c3 n. d4 c5 n. d4 18. Le3—f2 Se4 n. f2 19. Tf3 n. f2 d4—d3 nebst 20. . . . . Lf8—c5. Auf 15. Lb3—c2 folgt 15. . . . . Se7—f5 16. g2—g4 Db6—g6 17. h2—h3 h7—h5 18. g4—g5 f7—f6 oder 16. Dd1—e1 c5—c4 † 17. Kg1—h1 Lf8—c5 18. g2—g4 Lc5—f2 19. De1—f1 Sf5—h4.

15.	c5—c4 †
16. Lc1—e3	d5—d4!
17. c3 n. d4	

Um für den verlorenen Offizier ein mächtiges Bauern-Centrum zu erlangen.

17.	c4 n. b3
18. d4—d5	Td8 n. d5

Die richtige Erwiderung: Schwarz giebt die Qualität, um die Dame zu tauschen und das weisse Centrum zu sprengen.

19. Dd1 n. d5	Se7 n. d5
20. Le3 n. b6	Sd5 n. b6
21. a2 n. b3	Lf8—c5 †
22. Kg1—f1	0—0
23. Tf3—d3	

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
23.	Sb6—d5

Der entscheidende Zug, der mindestens den Gewinn der Qualität zur Folge haben muss.

24. Se2—d4	Lc5 n. d4
25. Td3 n. d4	Sd5—e3 †
26. Kf1—e2	Se3—c2
27. Td4 n. e4	Lb7 n. e4
28. Ta1 n. a6	Sc2—b4
29. Ta6—a1	Le4 n. f5
30. Sb1—c3	Sb4—d3
31. Sc3 n. b5	Sd3 n. e5
32. Sb5—d4	Lf5—d3 †
33. Ke2—e3	f7—f6
34. Ta1—a7	

Nach einer Reihe von Zügen, in denen Schwarz grobe Fehler machte, wurde das Spiel noch remis.

XV.

S. Winawer.	A. Anderssen.
Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	a7—a6
4. Lb5—a4	Sg8—f6
5. 0—0	Sf6 n. e4
6. d2—d4	b7—b5
7. La4—b3	d7—d5
8. Sf3 n. e5	Sc6 n. e5
9. d4 n. e5	c7—c6

	Weiss.	Schwarz.
10.	Lc1—e3	Lf8—e7
11.	f2—f3	Se4—c5
12.	c2—c3	Lc8—f5
13.	Lb3—c2	Lf5 n. c2
14.	Dd1 n. c2	0—0
15.	f3—f4	f7—f6
16.	e5 n. f6	Tf8 n. f6
17.	Le3—d4	Tf6—f7
18.	Sb1—d2	Sc5—d7
19.	Ta1—e1	Le7—d6
20.	g2—g3	c6—c5
21.	Ld4—e3	Sd7—f6
22.	Sd2—f3	Tf7—e7
23.	Db2—g2	Dd8—b6
24.	Le3—f2	Ta8—e8
25.	Te1 n. e7	Te8 n. e7
26.	Tf1—d1	b5—b4
27.	c3 n. b4	Db6 n. b4
28.	Lf2—e1	Db4—a4
29.	b2—b3	Da4—e8
30.	Dg2—f1	Te7—e2
31.	Td1—d2	Te2—e3
32.	Td2—d3	

Ein Fehlzug, der mindestens den Verlust eines Bauern zur Folge hat.

32.	. . . .	Ld6 n. f4
33.	g3 n. f4 ?	

Besser war 33. Td3 n. e3.

33.	. . . .	De8—g6 †
34.	Kg1—h1	Dg6 n. d3
35.	Df1 n. d3	Te3 n. d3

und Schwarz gewann.

XVI.

	J. Minkwitz. Weiss.	A. Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	a7—a6
4.	Lb5—a4	Sg8—f6
5.	d2—d3	d7—d6
6.	La4 n. c6 †	b7 n. c6
7.	h2—h3	g7—g6
8.	Sb1—c3	Lf8—g7
9.	Lc1—g5	

Dieser Zug ist verfehlt, wie wir schon bei dem analytischen Ausführungen bemerkten.

9.	. . . .	h7—h6
10.	Lg5—e3	0—0
11.	Dd1—d2	Kg8—h7
12.	g2—g4	d6—d5
13.	Le3—c5	Tf8—e8
14.	0—0—0	a6—a5
15.	Sf3—h2	

Dieser Rückzug ist verfehlt, da es des Vorgehen des f-Bauern, welches ein Fehler ist, bezweckt.

	Weiss.	Schwarz.
15.	. . . .	Lc8—e6
16.	Kc1—b1	Sf6—d7
17.	Lc5—a3	a5—a4
18.	Td1—f1	

Der Thurm hat den Damenflügel zu decken, nicht auf dem Königsflügel anzugreifen.

18.	. . . .	Dd8—b8
19.	f2—f4?	

Weiss öffnet selbstmörderisch dem feindlichen Läufer die Diagonale.

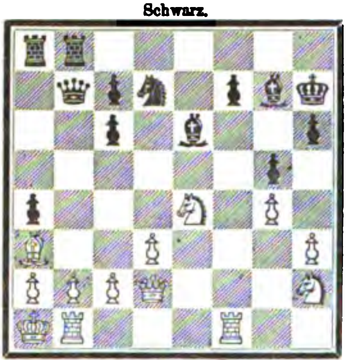
19.	. . . .	e5 n. f4
20.	Tf1 n. f4	Db8—f7
21.	Kb1—a1	Te8—b8
22.	Th1—b1	g6—g5

Der Einleitungszug zu einem höchst eleganten Manöver.

23.	Tf4—f1	d5 n. e4
24.	Sc3 n. e4	

Auf 24. d3 n. e4 würde 25. . . . . Sd7—e5 nebst 26 . . . . Se5—c4 folgen.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
24.	Le6 n. a2!
25. Tb1—e1	

Auf 25. Ka1 n. a2 würde folgen 25. . . . . Db6—b3 †! 26. c2 n. b3: a4 n. b3 † 27. Ka2—a1 Ta8—a1 † und Matt.

25.	La2—e6

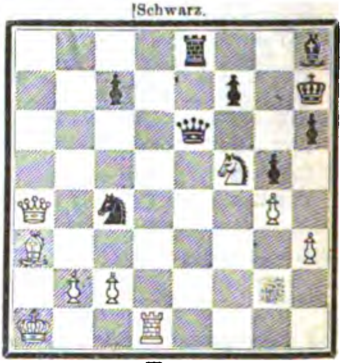
Schwach wäre 25. . . . . Lg7 n. b2 † wegen 26. Ka1 n. a2 Lb2 n. a3 27. Tc1—b1!.

26. d3—d4	Db7—b5
27. Sh2—f3	Db5—c4
28. Se4—c3	c6—c5
29. Te1—d1	c5 n. d4
30. Sf3 n. d4	Sd7—e5
31. Sd4 n. e6	Dc4 n. e6
32. Sc3—d5	Tb8—d8
33. Dd2—e2!	Ta8—c8
34. Sd5—e7	Td8 n. d1 †

Weiss.	Schwarz.
35. Tf1 n. d1	Tc8—e8
36. Se7—f5	Lg7—h8
37. De2—b5	Se5—c4
38. Db5 n. a4	

Weiss hat den verlorenen Bauer wieder, doch seine Stellung ist unhaltbar, er wird nun vom Gegner niedergeschmettert.

Schwarz.



Weiss.

38.	Te8—b8!
39. c2—c3	Sc4 n. a3
40. Da4 n. a3	De6—e2!
41. Td1—c1	De2—e4!
42. Sf5—g3	De4—e3
43. Tc1—f1	De3 n. g3
44. Tf1 n. f7 †	Kh7—g8
45. Da3—e7?	Tb8—a8 †
46. Ka1—b1	Dg3—d3 †
47. Kb1—c1	Ta8—a1 †
	und Matt.

XVII.

A. Anderssen. J. H. Zukertort.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	a7—a6
4. Lb5—a4	Sg8—f6
5. d2—d3	d7—d6
6. La4 n. c6 †	b7 n. c6
7. h2—h3	g7—g6
8. Sb1—c3	Lf8—g7
9. Lc1—e3	0—0
10. Dd1—d2	d6—d5!
11. Le3—h6	Dd8—d6

Weiss.	Schwarz.
12. Lh6 n. g7	Kg8 n. g7
13. 0—0—0	

Bedenklich, wie wir schon in den analytischen Ausführungen bemerkten.

13.	Lc8—e6
14. Th1—e1	d5—d4

Schwarz ist zu diesem Vorgehen genöthigt, da Weiss sonst mit 15. d3—d4 in Vortheil kommt.

15. Sc3—e2	Sf6—d7
16. c2—c4	Tf8—b8
17. Kc1—c2	Tb8—b6
18. Se2—c1	Ta8—b8
19. b2—b3	a6—a5
20. Dd2 n. a5	Sd7—c5
21. Da5—d2	Tb6—a6
22. Dd2—g5	f7—f6
23. Dg5—g3	Tb8—a8
24. Sf3—h2	

S. Diagramm.

24.	Ta6 n. a2 †
25. Sc1 n. a2	Ta8 n. a2 †
26. Kc2—b1	Sc5 n. e4 !
27. Kb1 n. a2	

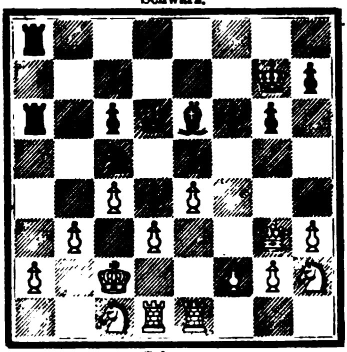
Nimmt Weiss den Springer oder zieht er die Dame weg, so setzt Schwarz mit 27. . . . . Dd6—a3 in einigen Zügen matt.

Weiss.	Schwarz.
27.	Se4 n. g3
28. f2 n. g3	Dd6—b4
29. Sh2—f3	Db4—a5 †
30. Ka2—b1	Da5—c3
31. Kb1—a2	Le6—f5

und Schwarz gewann durch seine Bauern.

Stellung nach dem 24. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Schwarz.

XVIII.

A. Anderssen. Weiss.	C. Sander. Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	a7—a6
4. Lb5—a4	Sg8—f6
5. d2—d3	d7—d6
6. La4 n. c6 †	b7 n. c6
7. h2—h3	g7—g6
8. Sb1—c3	Lf8—g7
9. Lc1—e3	Ta8—b8

Es ist vollständig gleichgültig, wann dieser Zug geschieht, da er und die Entgegnung darauf nur eine Einschaltung bilden.

10. b2—b3	0—0
11. Dd1—d2	d6—d5
12. Le3—h6	Dd8—d6
13. Lh6 n. g7	Kg8 n. g7
14. 0—0	Sf6—h5
15. d3—d4	f7—f6

Um nach 16. d4 n. e5 f6 n. e5 17. e4 n. d5 Lc8 n. h3 zu spielen.

16. Tf1—e1	e5 n. d4
17. Dd2 n. d4	d5 n. e4
18. Sc3 n. e4	Dd6—f4

	Weiss.	Schwarz.
19.	Se4—c5	Tb8—b4?
20.	c2—c4	Tb4—b8
21.	Te1—e7 †	Tf8—f7
22.	Ta1—e1	Df4 n. d4

Es ist klar, dass Schwarz Bauernverlust nicht vermeiden kann.

24.	Sd4 n. c6	Tb8—b6
25.	Te6 n. f7 †	Kg7 n. f7
26.	Te1—e7 †	Kf7—f8
27.	Te7 n. c7	Lc8—e6
28.	a2—a4	

Schwarz.



Weiss.

Schwarz giebt auf.

XIX.

	A. Anderssen. Weiss.	L. Paulsen. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	a7—a6
4.	Lb5—a4	Sg8—f6
5.	d2—d3	d7—d6
6.	La4 n. c6 †	b7 n. c6
7.	h2—h3	g7—g6
8.	Sb1—c3	Lf8—g7
9.	Lc1—e3	0—0
10.	Dd1—d2	Kg8 n. h8
11.	Le3—h6	Sf6—g8
12.	Lh6 n. g7	Kh8 n. g7
13.	g2—g4	Dd8—f6
14.	Dd2—e3	Lc8—e6
15.	Sc3—e2	

Stärker ist hier: 15. 0—0—0.

15.	. . . .	c6—c5
16.	0—0—0	a6—a5
17.	c2—c4	Tf8—b8
18.	Td1—g1	

Hier konnte sogleich 18. g4—g5 geschehen.

18.	. . . .	Df6—d8

	Weiss.	Schwarz.
19.	g4—g5	Dd8—c8
20.	Se2—c3	a5 a4
21.	Sf3—d2	Sg8—e7

Mit diesem Zuge beginnt Schwarz ein Springer-Mannöver, durch welches schliesslich der Springer gut postirt wird, welches aber sehr langwierig ist und dem Gegner viel Zeit lässt.

22.	f2—f3	Dc8—b7
23.	Sc3—d1	Se7—c6
24.	h3—h4	Sc6—d4
25.	a2—a3	Db7 n. a7

Beide Theile spielen auf Angriff, doch ist der von Schwarz aussichtslos.

26.	h4—h5	Da7—a5
27.	Th1—h2!	Kg7—f8

Schwarz sucht seinen König dem Angriff der feindlichen Thürme zu entziehen.

28.	h5 n. g6	h7 n. g6
29.	f3—f4!	e5 n. f4
30.	De3 n. f4	Kf8—e7
31.	Sd2—f3	Ke7—d7

	Weiss.	Schwarz.
32.	Kc1 — b1	Tb8 — b3
33.	Sf3 n. d4	c5 n. d4
34.	Kb1 — c2	Da5 — e5
35.	Df4 — f2	Ta8 — b8
36.	Th2 — h7	Kd7 — c6
37.	Df2 — d2	Kc6 — d7

Schwarz temporisirt: die Stellung erlaubt ihm nicht, etwas zu unternehmen.

38.	Tg1 — f1	Kd7 — c6
39.	Tf1 f6	Tb3 — b7
40.	Dd2 — f2	Tb7 — b3

S. Diagramm.

41. Tf6 n. f7

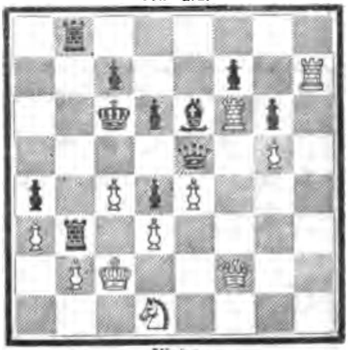
Dieser Zug ist durchaus correct, da Weiss für die Qualität jedenfalls zwei Bauern erhält.

41.	. . . .	Le6 n. f7
42.	Df2 n. f7	Td3 — b7
43.	Df7 — d7	Kc6 b6
44.	Dd7 n. a4	De5 n. g5
45.	b2 — b4	Dg5 — e5?

	Weiss.	Schwarz.
46.	Sd1 — b2	Tb7 — a7
47.	c4 — c5 †	Kb6 b7
48.	Da4 — b5 †	Kb7 — a8
49.	Db5 — c6 †	Ta7 — b7
50.	Th7 n. c7	Aufgegeben.

Stellung nach d. 40 Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

XX.

A. Anderssen. P. Morphy.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	Lf1 — b5	a7 — a6
4.	Lb5 — a4	Sg8 — f6
5.	d2 — d3	Lf8 — c5?
6.	c2 — c3	

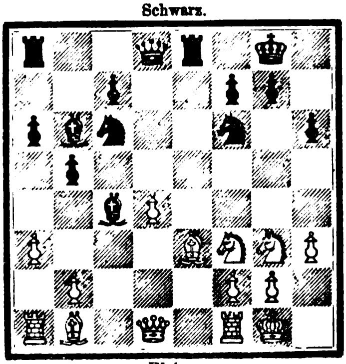
Wir hätten 6. 0—0 vorgezogen.

6.	. . . .	b7 — b5
7.	La4 — c2	d7 — d5
8.	e4 n. d5	Sf6 n. d5
9.	h2 — h3	0 — 0
10.	0 — 0	h7 — h6
11.	d3 — d4	e5 n. d4
12.	c3 n. d4	Lc5 b6
13.	Sb1 — c3	Sd5 — b4
14.	Lc2 — b1	Lc8 e6

Schwarz würde sich einem heftigen Angriff aussetzen, wenn er den Bauer d4 nähme.

	Weiss.	Schwarz.
15.	a2 — a3	Sb4 — d5
16.	Sc3 — e2	Sd5 — f6
17.	Lc1 — e3	Tf8 — e8
18.	Se2 — g3	Le6 — c4

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
19. Sg3—f5	

Hiermit beginnt eine tief angelegte Angriffs-Combination, die diese Partie äusserst interessant macht.

Weiss.	Schwarz.
19.	Lc4 n. f1
20. Dd1 n. f1	Sc6—e7
21. Sf3—h4	Se7 n. f5
22. Sh4 n. f5	Dd8—d7

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
23. Le3 n. h6	g7 n. h6
24. Df1—c1	Lb6 n. d4
25. Dc1 n. h6	Te8—e1 †
26. Kg1—h2	Sf6—e4
27. Lb1 n. e4	Te1 n. c4

Auf 27. .... Te1 n. a1 würde Sf5 n. d4 für Weiss entscheiden.

Weiss.	Schwarz.
28. Dh6—g5 †	Kg8—f8
29. Dg5—h6 †	Kf8—e8
30. Sf5 n. d4 !	Dd7—d6 †

Auf 30. .... Dd7 n. d4 folgt 31. Dh6—c6 †, auf 30. .... Te4 n. d4 31. Ta1—e1 †

Weiss.	Schwarz.
31. Dh6 n. d6	c7 n. d6
32. Ta1—d1	Ke8—f8
33. Td1—d2	Ta8—e8
34. g2—g4	Te8—e5
35. f2—f4	Te4—e1
36. h3—h4	Te5—d5
37. Kh2—g3	a6—a5
38. h4—h5	Kf8—g8
39. Kg3—f2	Te1—e8
40. Kf2—g3	Te8—e7
41. Kg3—f4	Kg8—h7
42. Kf4—g4	Te7—e3
43. Kg3—f4	Te3—e8
44. Kf4—g3	Te8—e3

Remis.

XXI.

New-York. Weiss.	Philadelphia. Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	a7—a6
4. Lb5—a4	Sg8—f6
5. d2—d4	e5 n. d4
6. e4—e5	Sf6—e4
7. 0—0	Lf8—e7
8. Sf3 n. d4	Se4—c5

S. Diagramm.

Weiss.	Schwarz.
9. Sd4—f5 !	0—0

Auf 9. .... Sc5 n. a4 folgt 10. Sf5 n. g7 † Ke8—f8 11. Lc1—h6 Kf8—g8 12. Dd1—g4.

Weiss.	Schwarz.
10. La4 n. c6	d7 n. c6
11. Sf5 n. e7 †	Dd8 n. e7

Stellung nach d. 8. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
12. Lc1—f4	Lc8—f5
13. Sb1—c3	Ta8—d8
14. Dd1—e2	Sc5—e6

Schwarz hat dem Gegner den Vortheil des Anzuges längst entwunden und steht jetzt bereits etwas besser.

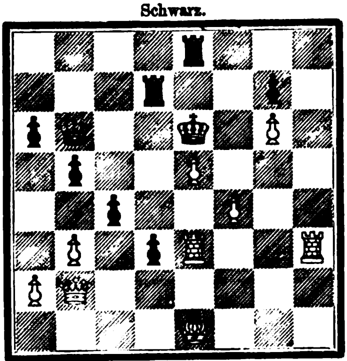
15. Lf4—e3	c6—c5
16. f2—f4	Se6—d4
17. Le3 n. d4	c5 n. d4
18. Sc3—e4	Dc7—e6
19. Se4—c5	De6—b6
20. Sc5—d3	c7—c6
21. b2—b3	Db6—c6
22. g2—g4?	Dc6—g6
23. h2—h3	h7—h5
24. Tf1—f3	Lf5—e4
25. Tf3—f1	h5 n. g4
26. h3 n. g4	Dg6—h7

Weiss.	Schwarz.
27. De2—h2	Le4 n. d3
28. c2 n. d3	Dh7 n. d3
29. Ta1—e1	Dd3—g6
30. Tf1—f3	f7—f5

Viel besser als 30. . . . . Dg6 n. g4 † 31. Tf3—g3, wodurch sich Schwarz einem heftigen Gegenangriff aussetzen würde.

31. g4—g5	Tf8—e8
32. Tf3—h3	Kg8—f7
33. Te1—e2	b7—b5
34. Kg1—f1	c5—c2
35. Dh2—g2	Td8—d7
36. Kf1—e1	d4—d3
37. Te2—e3	Dg6—b6
38. g5—g6 †	Kf7—e6
39. Dg2—b2	

Schwarz.



Weiss.

39. . . . . Te8—h8!
und Schwarz erzwingt den Sieg.

XXII.

L. Paulsen. J. H. Zukertort.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	a7—a6
4. Lb5—a4	Sg8—f6
5. Dd2—e2	b7—b5
6. La4—b3	Lc8—b7
7. d2—d3	Lf8—c5

Weiss.	Schwarz.
8. 0—0	d7—d6
9. Sb1—c3	0—0
10. Lc1—e3	Sc6—d4
11. Le3 n. d4	e5 n. d4
12. Sc3—d1	

Besser war wohl 12. Sc3—b1.

12. . . . . Tf8—e8

Hier war wohl zu berücksichtigen 12. . . . . Dd8—d7 nebst 13. . . . . Ta8—e8 und 14. . . . . Te8—e7

13. Sf3—d2 Dd8—d7
14. h2—h3 Te8—e7
15. f2—f4?

Schwarz.



Weiss.

15. . . . . Lb7 n. e4
16. Sd2 n. e4 Te7 n. e4
17. De2—f3 Te4—e8
18. Sd1—f2 c7—c6

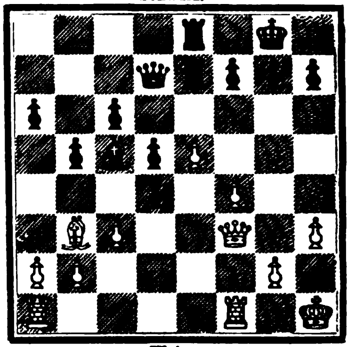
Auf 18. . . . . d7—d5 spielt Weiss 19. Sf2—g4 und auf 19. . . . . Sf6 n. g4 20. Lb3 n. d5 u. s. w.

19. Sf2—e4 Sf6 n. e4
20. d3 n. e4 Te8—e7
21. Kg1—h1 Ta8—e8
22. e4—e5 d6—d5!

Nach 22. . . . . d6 n. e5 23. f4 n. e5 dürfte Schwarz den Bauer doch nicht nehmen wegen des dreifachen Angriffes auf f7.

23. c2—c3

Schwarz.



Weiss.

23. . . . . f7—f6

Mit diesem durchbricht Schwarz das weisse Centrum- und verschafft sich eine formidable Attaque.

24. Lb3—c2 f6 n. e5
25. f4 n. e5 Te7 n. e5
26. c3 n. d4 Lc5 n. d4
27. Df3—d3

Auf 27. Lc2—f5 hätte Schwarz nach dem Qualitätsopfer 27. . . . . Dd7 n. f5 28. Df3 n. f5 Te5 n. f5 29. Tf1 n. f5 mit 29. . . . . Ld4 n. b2 das Spiel fortgesetzt und durch eine Bauernübermacht gewonnen.

27. . . . . Te5—e4
28. Dd3—g3 Ld4—e5
29. Dg3—g5 Te4—c4
30. Lc2—b3 Tc4—d4
31. Ta1—c1



Weiss.	Schwarz.
31.	Td4—d8

Schwarz droht 32. . . . . . Td8 n. h3 †.

32. Tf1—f5

Der einzige Zug, der den sofortigen Verlust abwehren kann. Auf 32. Tc1—c2 würde folgen 32. . . . . Td3 n. h3 † 33. g2 n. h3 Dd7 n. h3 † 34. Kh1—g1 Le5—d4 † 35. Tc2—f2 [35. Tf1—f2 Te8—e1 † und Matt] Ld4 n. f2 † 36. Kg1 n. f2 [36. Tf1 n. f2 Te8—e1 †] Te8—f8 † 37. Kf2—e2 Dh3 n. f1 † u.s.w.

Weiss.	Schwarz.
32.	Td8—g8

Der erste schwächere Zug von Schwarz in dieser Partie, die er bis dahin musterhaft gespielt hatte. Mit 32. . . . . Le5—e7 konnte Schwarz das Matt forciren.

33. Tf5 n. e5	Tg3 n. g5
34. Te5 n. g5	h7—h6?

Von hier an spielt Schwarz recht schwach. Nach 34. Kg8—h8 konnten die schwarzen Bauern unaufhaltsam vordringen.

Weiss.	Schwarz.
35. Tg5—g3	Dd7—d6?
36. Tg3—c3	Te8—c8?
37. Tc3—c5	Kg8—h7

Mit diesem Königsauge intendirt Schwarz das folgende Qualitätsopfer in der falschen Voraussetzung, dass dann der d-Bauer nicht aufzuhalten wäre.

38. Lb3 n. d5	c6 n. d5?
39. Tc5 n. c8	d5—d4
40. Tc8—c2!	Dd6—d5
41. a2—a3	Kh7—g6
42. Tc2—c6 †	Kg6—h7
43. Tc6—c2	Kh7—g6
44. Tc2—c6 †	Kg6—h7
45. Tc6—c2	Dd5—b3
46. Tc2—d2	h6—h5
47. Tc1—f1	Db3—e3
48. Tf1—d1	De3—b3
49. Td1—f1	b5—b4
50. Tf1—f3	Db3—c4
51. Tf3—d3	b4 n. a3
52. b2 n. a3	Dc4—a4
53. Kh1—h2	Kh7—g6
54. Td2—f2	Da4—c4

Als Remis abgebrochen.

XXIII.

L. Paulsen.	A. Anderssen.
Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	a7—a6
4. Lb5—a4	Sg8—f6
5. Sb1—c3	Lf8—b4
6. Sc3—d5	Lb4—c5
7. d2—d3	h7—h6
8. Lc1—e3	Lc5 n. e3
9. f2 n. e3	Sf6 n. d5
10. e4 n. d5	Sc6—e7
11. e3—e4	

Weiss konnte hier 11. Sf3 n. e5 spielen, worauf Schwarz verlieren musste, da es sich bei 11. . . . . Se7 n. d5 mit 12. Se5 n. f7 Ke8 n. f7 13. Dd1—h5 † Kf7—f8 14. Dh5 n. d5 Dd8—h4 † 15. g2—g3 Dh4 n. a4 16. 0—0 † einem unwiderstehlichen Angriff aussetzen würde.

Weiss.	Schwarz.
11. . . .	7. – g6
12. d3 - d4 0Sc	— 0!
13. d4 n. e5	Sg6 n. e5
14. 0—0!	Dd8—e7
15. La4 – b3	d7 – d6
16. h2 – h3	Lc8—d7
17. Dd1—e2	Ta8—e8
18. Ta1—e1	Se5—g6
19. De2 d2	Sg6 – h4
20. e2—d2	Sh4 n. f3 †
21. Tf1 n. f3	De7 – h4
22. Dd2—f2	Dh4 n. f2 †
23. Kg1 n. f2	Te8—e5
24. Lb3 – c2	Tf8—e8
25. Tf3—e3	Kg8—f8
26. c3—c4	Te8—e7
27. b2—b4	Kf8—e8
28. Kf2—f3	Ke8 – d8
29. Te3—c3?	

Weiss will durch diesen Thurmzug den Gegner zum Vorgehen mit dem f-Bauer verleiten, um dann mit dem Thurm sofort zurückzukehren, übersieht aber hierbei die mit dem weiteren Vorgehen der Bauern verknüpfte Combination.

Weiss.	Schwarz.
20.	f7—f5
30. Tc3—e3	

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
30.	f5—f4!
31. Kf3 n. f4	

Ein starkes Versehen, das den Verlust der Partie zur unmittelbaren Folge hat.

31.	Te7—f7 †
32. Kf4 – g3	Te5—g5 †
33. Kg3—h2	Tf5 – f2
34. Lc2—b3	Tg5 n. g2 †
35. Kh2—h1	Tg2 n. h2 †
36. Kh1—g1	Tf2—g2 †

XXIV.

Löwenthal. P. Morphy.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	Lf8—c5
4. c2—c3	Dd8—e7
5. 0—0	f7—f6
6. d2—d4	Lc5—b6
7. Sb1—a3	Sc6—d8
8. Sa3—c4	Sd8—f7
9. Sc4—e3	c7—c6
10. Se3—f5	De7—f8
11. Lb5—d3	g7—g6
12. Sf5—g3	d7—d6
13. a2—a4	Lc8—g4
14. a4—a5	Lb6—c7
15. h2—h3	Lg4—d7
16. Dd1—b3	Sf7—d8
17. Tf1—e1	Ld7—e6
18. Db3—c2	Sg8—e7
19. b2—b4	Df8—g7
20. c3—c4	0—0

	Weiss.	Schwarz.
21.	Lc1—e3	Sd8—f7
22.	d4—d5	Le6—d7
23.	Ta1—d1	Kg8—h8
24.	Kg1—h1	c6 n. d5
25.	e4 n. d5	f6—f5
26.	Le3—c1	Ta8—e8
27.	Lc1—b2	Se7—g8
28.	Dc2—c3	Sg8—f6
29.	Ld3—b1	Tf8—g8
30.	Td1—d2	Dg7—h6
31.	Sf3—h2	f5—f4
32.	Sg3—e4	Sf6 n. e4
33.	Lb1 n. e4	g6—g5
34.	f2—f3	. . . .

Schwarz.



Weiss.

Weiss hat jetzt eine vorzügliche Stellung.

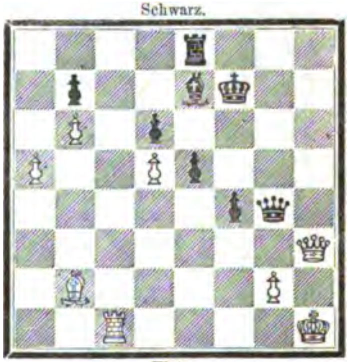
	Weiss.	Schwarz.
34.	. . . .	Dh6—h4
35.	Te1—f1	Sf7—h6
36.	Td2—e2	Sh6—f5
37.	Le4 n. f5	Ld7 n. f5
38.	c4—c5	Dh4—h6
39.	Tf1—e1	Tg8—f8
40.	b4—b5	Te8—c8
41.	Dc3—a3	. . . .

Hier musste c5 n. d6 geschehen.

	Weiss.	Schwarz.
41.	. . . .	Kh8—g8
42.	b5—b6	a7 n. b6
43.	c5 n. b6	Lc7—d8
44.	Te1—c1	Tc8 n. c1
45.	Lb2 n. c1	Dh6—g6
46.	Da3—b4	Lf5—d3
47.	Te2—e1	Ld8—e7
48.	Sh2—g4	Tf8—e8
49.	Lc1—b2	h7—h5
50.	Sg4—f2	g5—g4
51.	Db4—c3	Ld3—f5
52.	f3 n. g4	h5 n. g4
53.	h3 n. g4	Lf5 n. g4
54.	Sf2 n. g4	Dg6 n. g4
55.	Te1—c1	Kg8—f7
56.	Dc3—h3	. . . .

Ein Fehler, durch den Schwarz Gelegenheit erhält, seine bessere Bauernstellung schnell zur Geltung zu bringen.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
56.	. . . .	Dg4 n. h3
57.	g2 n. h3	f4—f3
58.	Tc1—f1	e5—e4
59.	Lb2—d4	Le7—f6
60.	Ld4—e3	Te8—a8
61.	Le3—d2	Lf6—d4
62.	h3—h4	Kf7—g6
63.	Kh1—h2	Ta8—f8
64.	Kh2—g3	f3—f2
65.	Kg3—g2	e4—e3
66.	Ld2—e1	Kg6—h5
67.	Kg2—h3	f2 n. e1 D† und gewinnt.

XXV.

Edinburgh. Weiss.	Dundee. Schwarz
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	a7—a6
4. Lb5—a4	Sg8—f6
5. d2—d3	Lf8—c5
6. 0—0	d7—d6
7. La4 n. c6 †	b7 n. c6
8. Lc1—g5	Lc8—g4
9. c2—c3	h7—h6
10. Lg5 n. f6	Dd8 n. f6
11. Sb1—d2	0—0
12. Dd1—a4	d6—d5

Besser wäre hier wohl Df6—e7—d8 gewesen.

13. h2—h3	Lg4 n. f3

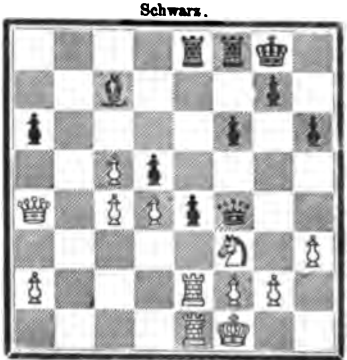
Auf Lg4—h5 folgte 14. b2—b4.

14. Sd2 n. f3	Lc5—b6
15. Ta1—e1	Ta8—e8
16. Te1—e2	Df6—d6
17. Tf1—e1	f7—f6
18. e4 n. d5	b6 n. d5
19. d3—d4	e5—e4

Hier musste a6—a5 geschehen.

20. c3—c4	c7—c5
21. b2—b4	Lb6—c7
22. b4 n. c5	Dd6—f4
23. Kg1—f1	d5 n. c4

Schwarz.



Weiss.

Schwarz konnte hier wohl durch folgende Fortsetzung ein Remis herbeiführen: 23. . . . . e4 n. f3 24. Te2 n. e8 f3 n. g2 † 25. Kf1 n. g2 Df4—h2 † 26. Kg2—f1 Dh2 n. h3 † 27. Kf1—e2 Dh3—g4 † 28. Ke2—d3 Dg4—g6 † 29. Kd3—c3 Lc7—a5 † 30. Da4 n. a5 Tf8 n. e8 etc.

24. Da4 n. c4 †	Kg8—h7

Weiss.	Schwarz.
25. Sf3—g1	f6—f5
26. d4—d5	Tf8—f6
27. d5—d6	Lc7—b8

Auf Lc7—a5 folgt g2—g3 und 29. Dc4—a4.

28. Dc4 n. a6	Tf6—g6
29. Da6—b7	Df4—h2
30. f2—f3	Dh2—h1

Stärker war Lb8—a7.

31. Te1—c1	Te8—e6

Weiss darf den Läufer wegen e4 n. f3 nicht nehmen.

Schwarz



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
32. Te2—f2	Tg6—g3
33. f3 n. e4	f5—f4

Auch hier konnte Schwarz, wie folgt, das Remis erzwingen: 33. . . . f5 n. e4 34. d6—d7 e4—e3 35.

d7—d8D e3 n. f2 36. Kf1 n. f2 Te6 —g6 etc.

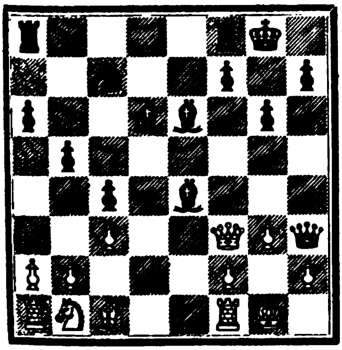
Weiss.	Schwarz.
34. e4—e5	f4—f3
35. Db7—e4†	Te6—g6
36. De4 n. g6†	Tg3 n. g6
37. g2—g4	Tg6 n. g4
38. h3 n. g4	Dd1—h4
39. d6—d7 und gewann.	

XXVI.

Medley. Weiss.	P. Morphy. Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1 - b5	Sg8—e7
4. c2—c3	a7—a6
5. Lb5—a4	b7—b5
6. La4—b3	d7—d5
7. e4 n. d5	Se7 n. d5
8. d2—d4	e5 n. d4
9. Lf3 n. d4	Sc6 n. d4
10. Dd1 n. d4	Lc8—e6
11. 0—0	c7—c5
12. Dd4—e5	c5—c4
13. Lb3—c2?	

Durch diesen schwachen Zug gewinnt Schwarz Gelegenheit, den Königsläufer zu entwickeln.

13.	Lf8—d6
14 De5—d4	0—0
15. Dd4—e4	g7—g6
16. De4—f3	Dg8—h4
17. g2—g3	Dh4—h3
18. Lc2—e4	Sd5—c7



19. Lc1—f4

Auf Le4 n. a8 folgt 19. Tf8 n. a8 20. Sb1—d2 Le6—d5 21. Sd2—e4 Ld6—e7 und gewinnt.

19.	Ta8—d8
20. Lf4 n. d6	Td8 n. d6
21. Df3—f4	Tf8—d8
22. Le4—g2	Dh3 - h5
23. Lg2—f3	Dh5—c5
24. Sb1—a3	Sc7—d5
25. Df4—e5	f7—f6
26. De5—e2	Sd5 n. c3
27. b3 n. c3	Dc5 n. a3
28. De2—e3	Le6—h3
29. Tf1—d1	Da3 n. a2
30. De3 - e7	Da2—b2
31. De7 n. d8†	Td6 n d8
32. Td1 n. d8†	Kg8—g7
33. Ta1 e1	Db2 n. c3
34. Te1—e7†	Kg7—h6
35. Te7—e3	Dc3—b2
36. Td8—d1	c4 c3
37. Te3—e1	c3—c2
38. Td1—c1	b5 b4
39. Lf3—c4	b4 b3
	und gewinnt.

XXVII.

	P. Morphy. Weiss.	Schulten. Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	Lf8—c5
4.	c2—c3	Sg8—e7
5.	0—0	0—0
6.	d2—d4	e5 n. d4
7.	c3 n. d4	Lc5—b6
8.	d4—d5	Sc6—b8
9.	d5—d6	c7 n. d6
10.	Lc1—f4	. . . .

Besser als Dd1 n. d6.

10.	. . . .	Lb6—c7
11.	Sb1—c3	a7—a6
12.	Lb5—c4	b7 b5
13.	Lc4—b3	Lc8—b7
14.	Lf4 n. d6	Lc7 n. d6
15.	Dd1 n. d6	h7—h6
16.	Ta1—d1	Se7—c8
17.	Dd6—f4	Sc8—b6
18.	Sf3—e5	Dd8—f6

Ein Fehler, durch den mindestens, wie sich gleich zeigt, ein Bauer verloren geht.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
19.	Df4 n. f6	g7 n. f6
20.	Se5—g4	Kg8—g7
21.	Sg4 n. f6	Lb7—c6

Auf Kg7 n. f6 folgt Td1—d6†

22.	e4—e5	a6—a5
23.	Td1—d3	Tf8—h8
24.	Sc3—d5	Sb6—c4
25.	Lb3 n. c4	b5 n. c4
26.	Td3—g3†	Kg7—f8
27.	Sd5—b6	Ta8—a7
28.	Tf1—d1	Lc6—b5
29.	Td1—d4	Ta7—c7
30.	Td4—g4 und gewinnt.	

Schwarz.



Weiss.

Zweiter Haupt-Abschnitt.

Das Königs-Läufer-Spiel.

Nächst dem Königs-Springer-Spiel gehört das Königs-Läufer-Spiel zu den üblichsten Eröffnungen. Es entsteht durch die Züge 1. e1 — e4 e7 — e5 2. Lf1 — c4 und gewährt eine sichere Fortsetzung, aber einen weniger energischen und lebhaften Angriff, als das Springerspiel. Frühere Autoren, namentlich Philidor, waren der entgegengesetzten Ansicht, jedoch mit Unrecht, wie aus den folgenden Erörterungen hervorgeht.

I. Stärkste Vertheidigung.

Königs-Springer-Vertheidigung im Königs-Läufer-Spiel.

1. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Lf1 — c4	**Sg8 f6**

Die beste Vertheidigung. Es kann hier auch 2. Lf8 — c5 (3. Spiel) ohne Nachtheil geschehen. Weniger vortheilhaft ist jedoch c7—c6 (6. Spiel) und f7—f5 (7. Spiel).

1. Fortsetzung.

3. **Sg1—f3**

Am Besten. Ueber d2—d3 4. Fortsetzung und Sb1 —c3 siehe 5 Fortsetzung, und über d2—d4 und f2—f4 suche 2. u. 3. Fortsetzung.

3.	Sf6 n. e4
4. d2—d3	. . . .

Nachtheilig ist Sf3 n. e5, Dd1 — e2 oder Sb1—c3, wie folgende Ausführungen zeigen.

Auf Sf3 n. e5 folgt:

4.	d7—d5
5. Lc4—b3	Dd8—g5
6. Dd1—e2	. . . .

(Um auf Dg5 n. e5 mit d2—d3 die Figur zurückzugewinnen.)

6. . . . . Dg5 n. g2
7. Th1—f1 Lc8—e6
8. d2—d3 Se4—f6
9. Lc1—f4 Lf8—d6 und hat bei guter Stellung einen Bauern mehr.

Nach Dd1—e2 kommt Schwarz in Vortheil durch:

4. . . . . d7—d5
5. Sf3 n. e5 Lf8—c5
6. 0—0 . . . .

(Auf d2—d3 folgt Lc5 n. f2† und 7. Lf2—b6.)

6. . . . . 0—0
7. Lc4—b3 Tf8—e8
8. d2—d3 Se4 n. f2 etc.

Auf Sb1—c3 behauptet Schwarz den gewonnenen Bauer durch:

4. . . . . Se4 n. c3
5. d2 n. c3 f7—f6 (oder c7—c6 6. Sf3 n. e5 d7—d5 7. 0—0 Lf8—d6 8. Lc4—d3 0—0 etc. mit gutem Spiel).
6. 0—0 d7—d6 oder Sb8—b6 etc.

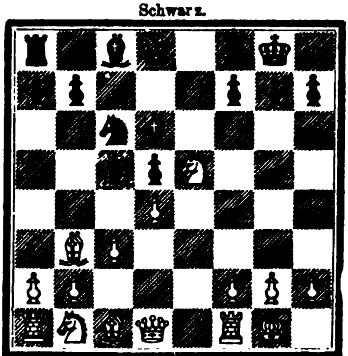
4. . . . . Se4—f6

Auf Se4—d6 folgt: 5. Sf3 n. e5 Sd6 n. c4 6. d3 n. c5 (am Besten, Se5 n. c4 würde die Entwicklung von Schwarz fördern) mit gleichem Spiel.

5. Sf3 n. e5 d7—d5
6. Lc4—b3 Lf8—d6
7. d3—d4 0—0
8. 0—0 c7—c5
9. c2—c3 Sb8—c6

Die Spiele sind gleich.

Schwarz.



Weiss.

2. Fortsetzung.

Spielt Weiss 3. d2—d4 (Gambit des Ponziani), so folgt:

3.	e5 n. d4

Am Besten. Auf Sf6 n. e4 folgt 4. d4 n. e5 Lf8—c5 5. Lc4 n. f7 † mit Vortheil

4. e4— e5	. . . .

Auf Lc1—g5 folgt Lf8—e7, und auf 4. Sg1—f3 Sf6 n. e4 5. Dd1 n. d4 Se4—c5 6. Sf3—e5 Sc5—e6 7. 0—0 Lf8—c5 und auf 4. c2—c3 (Schachzeitung) Sf6 n. e4 Lc4 n. f7 † Ke8 n. f7 6. Dd1—h5 † g7—g6 7. Dh5—d5 † Kf7—g7. 8. Dd5 n. e4 Sb8—c6 mit Vortheil.

4.	d7—d5
5. Lc4—b5 †	. . . .

Auf e5 n. f6 folgt d5 n. c4 6. f6 n. g7 Lf8 n. g7 und auf 5. Lc4—b3 Sf6—e4 6. Sg1—e2 c7—c5 7. f2—f3 Se4—g5 8. Se2—f4 c5—c4 9. Lb3—a4 † Sb8—c6 10. Dd1 n. d4 Lc8—f5 mit besserem Spiel.

5.	Lc8— d7
6. Lb5 n. d7 †	Sf6 n. d7
7. Dd1 n. d4	Sb8—c6
8. Dd4 n. d5	Sd7 n. e5
9. Dd5 n. d8 †	Ta8 n. e8 und hat das

bessere Spiel.

Schwarz.



Weiss.

3. Fortsetzung.

3. f2—f4	d7—d5
4. f4 n. e5	. . . .

Auf e4 n. d5 folgt e5—e4

4.	Sf6 n. e4
5. Dd1—f3	Dd8—h4†
6. g2—g3	Se4 n. g3
7. h2 n. g3	Dh4 n. c4
8. Sb1—c3	Lc8—e6
9. d2—d3	Dc4—c6
10. Lc1—g5	d5—d4
11. Df3 n. c6†	Sb8 n. a6 und steht besser.

4. Fortsetzung.

Weiss kann auch ohne Nachtheil 3. d2—d3 mit folgender Fortsetzung spielen:

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Lf1—c4	Sg8—f6
3. d2—d3	. . . .

Sb1—c3 siehe 5. Fortsetzung.

3.	Lf8—c5
4. Sg1—f3	. . . .

Es kann hier auch Sb1—c3 geschehen. Auf f2—f4 gleichen sich die Spiele. wie folgt, aus:

4. f2—f4	d7—d5
5. e4 n. d5	. . . .

Auf Lc4 n. d5 folgt Sf6 n. d5 6. e4 n. d5 Dd8 n. d5 7. Sg1—f3 e5 n. f4 8. Lc1 n. f4 Lc5—b6 (auch 0—0 könnte hier geschehen) 9. Sb1—c3 Dd5—e6† 10. Dd1—e2 mit gleichem Spiel.

5.	Sf6—g4
6. Dd1—e2	Sg4—f2
7. De2 n. e5†	Dd8—e7
8. De5 n. e7†	Ke8 n. e7

9. Sg1—f3 Sf2 n. h1
10. d3—d4 Lc5—d6
11. Ke1—f1 etc.

4. . . . . . d7—d6
5. c2—c3 0—0

Am Besten. Schlecht wäre Lc8—g4 wegen Dd1—b3.

6. a2—a4 a7—a5
7. 0—0 Lc8—e6
8. Lc4 n. e6 f7 n. e6
9. Dd1—b3 Dd8—c8
10. d3—d4 e5 n. d4
11. c3 n. d4 Lc5—b6
12. Sb1—c3 Sb8—c6
13. Lc1—e3 Sf6—g4
14. h2—h3 Sg4 n. e3
15. f2 n. e3 h7—h6
16. g2—g4 g7—g5
17. Tf1—f2 Dc8—d7
18. Ta1—f1 Kg8—g7 und die Spiele stehen gleich.

Schwarz.



Weiss.

5. Fortsetzung.

3. Sb1—c3 Sf6 n. e4

Auf Lf8—c5 folgt 4. Sg1—f3 d7—d6 mit gleichem Spiel.

4. Lc4 n. f7† . . . .

Am Besten. Auf Sc3 n. e4 folgt d7—d5 5. Lc4—d3 d5 n. e4 6. Ld3 n. e4 Lf8—c5 7. Sg1—f8 f7—f5 8. Sf3 n. e5 0—0 9. Se5—d3 f5 n. e4 10. Sd3 n. c5 Dd8—d4 mit gutem Spiel.

4.	Ke8 n. f7
5. Sc3 n. e4	Sb8—c6
6. Dd1—f3	Kf7—e8 und die Spiele

stehen ungefähr gleich.

II. Sichere Vertheidigung.

Königs-Läufer-Vertheidigung im Königs-Läufer-Spiel.

Schwarz.	Weiss.
1. e2—e4	e7—e5
2. Lf1—c4	**Lf8—c5**

Nach Sg8—f6 die sicherste Vertheidigung.

1. Fortsetzung.

3. **Sg1—f3**	. . . .

Am Besten. Mit diesem Zuge nimmt das Spiel dem Charakter eines Sprinperspiels an. Es kann hier auch 3. Dd1—e2 (2. Forts.) oder b2—b4 (3. Forts.) ohne Nachtheil geschehen. c2—c3 (4. Fortsetzung.)

3.	d7—d6
4. c2—c3	. . . .

Am Besten. Auf d2—d3 würde Schwarz, wie folgt, in Vortheil kommen:

4. d2—d3	Sg8—f6
5. c2—c3	Dd8—e7
6. b2—b4	Lc5—b6
7. a2—a4	Sf6—g4
8. 0—0	a7—a6
9. h2—h3	h7—h5
10. h3 n. g4	h5 n. g4
11. Sf3—g5	De7—f6
12. Lc4 n. f7†	Ke8—e7
13. d3—d4	e5 n. d4
14. Dd1—d3	Df6—h6
15. Sg5—h3	Dh6—h7 etc.

Auf d2—d4 folgt:

4.	e5 n. d4

Am Besten.

5. Sf3 n. d4	. . . .

Am Besten.

5.	Sg8—e7
6. f2—f4	0—0

7.	0—0	Kg8—h8	
8.	f4—f5	d6—d5	
9.	e4 n. d5	Se7 n. f5	
10.	c2—c3	c7—c6	
11.	Kg1—h1	Lc5 n. d4	
12.	c3 n. d4	c6 n. d5	
13.	Lc4—d3	g7—g6	und steht besser.

4.	Dd8—e7
5. 0—0	Sg8—f6
6. d2—d4	Lc5—b6
7. Lc1—g5	c7—c6
8. Sb1—d2	h7—h6
9. Lg5—h4	g7—g5
10. Lh4—g3	Lb7—c7

Die Spiele sind gleich.



2. Fortsetzung.
Gambit des Lopez.

Statt 3. Sg1—f3 kann Weiss auch spielen:

3. **Dd1—e2**

Weniger vortheilhaft ist 3. Dd1—g4, 3. Dd1—f3, verfrühte Angriffe, denen Schwarz mit Dd8—f6 genügend begegnen kann. Auf 3. Dd1—h5 schlägt Schwarz durch Dd8—e7 den Angriff mit Vortheil zurück. Auch 3. d2—d4 fällt zum Nachtheil für Weiss aus, und auf 3. f2—f4 würde folgen:

3. f2—f4	Lc5 n. g1

Am Besten.

4. Th1 n. g1	Dd8—h4†

5. g2—g3 Dh4 n. h2
6. Tg1—f1 Dh2 n. g3† und muss gewinnen.

3. . . . . Dd8—e7

Am Besten. Auf d7—d6 behauptet Weiss durch:

4. f2—f4 Lc5 n. g1
5. Th1 n. g1 e5 n. f4
6. d2—d4 Dd8—h4†
7. g2—g3 f4 n. g3
8. Tg1 n. g3 Sg8—f6
9. Lc1—g5 Dh4—h5
10. De2—g2 Sf6—g4
11. Lg5—d2 Sg4 n. h2
12. Lc4—e2 das bessere Spiel.

4. f2—f4 Sg8—f6
5. Sg1—f3 d7—d6
6. Sb1—c3 c7—c6
7. d2—d3 Lc8—g4
8. f4—f5 Sb8—d7
9. Lc1—g5 h7—h6
10. Lg5—h4 g7—g5
11. f5 n. g6 f7 n. g6
12. h2—h3 Lg4 n. f3
13. De2 n. f3 0—0—0 und die Spiele

stehen ungefähr gleich.

Schwarz.



Weiss.

3. Fortsetzung.

Zu einem gleichen Spiele führt auch:

3. b2—b4 Lc5 n. b4
4. f2—f4 . . . .

Ein Doppel-Gambit. Auf c2—c3 folgt Lb4—e7 am Besten.

4.	d7—d5

Am Besten. Auf e5 n. f4 würde Weiss einen starken Angriff bekommen.

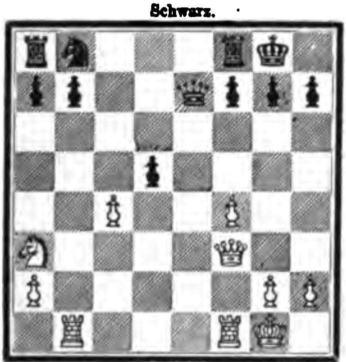
5. e4 n. d5	e5—e4
6. Sg1—e2	Sg8—f6
7. c2—c3	. . . .

Besser, als 0—0. worauf vortheilhaft 0—0 8. Sb1—c3 c7—c6 9. d5 n. c7 Sb8 n. c6 10. Kg1—h1 Lc8—g4 etc. folgan würde.

7.	Lb4—c5
8. d2—d4	e4 n. d3
9. Dd1 n. d3	0—0
10. Lc1—a3	Lc5 n. a3
11. Sb1 n. a3	Lc8—g4
12. 0—0	Lg4 n. e2
13. Dd3 n. e2	Sf6 n. d5
14. De2—f3	c7—c6
15. Ta1—b1	Dd8—e7
16. Lc4 n. d5	c6 n. d5

16. c3—c4 und die Spiele sind ungefähr gleich.

Schwarz.



Weiss.

4. Fortsetzung.
Classischer Angriff im Königs-Läuferspiel.
(oder Philidor's Läuferspiel.)

Weiss.	Schwarz.
3. c2—c3	. . . .

Um später mit d2 d4 das Centrum einzunehmen.

a. Erste Unter-Variante.

3. . . . . . Sg8—f6

Schwarz kann auch zur Verhinderung dieser Absicht Sb8—c6 (b), Dd8—e7 (c), Dd8—g5 (d), d7—d5 (e) spielen.

4. d2—d4 e5 n. d4
5. e4—d5 d7—d5

Am Besten. Auf Dd8-e7 folgt 6. c3 n. d4 und auf Sf6—e4 6. Dd2—e2 d7—d5 7. e5 n. d6 0—0 8. d6 n. c7 Dd8 n. c7 9. De2 n. e4 mit Vortheil.

6. e5 n. f6 . . . .

Es kann auch hier Lc4—b3 oder Lc4—b5† mit folgender Fortsetzung geschehen:

6. Lc4—b5† Lc8—d7
7. Lb5 n. d7† Sf6 n. d7
8. c3. n. d4 Lc5—b4†
9. Sb1—c3 . . .

Oder Lc1—d2.

9. . . . . . 0—0
10. Sg1—e2 . . . .

Auf Dd1—b3 folgt Sb8—c6 11. Db3 n. d5 Sd7—b6 etc.

10. . . . . . c7—c5
11. d4 n. c5 Sd7 n. c5
12. 0—0 Lb4 n. c3
13. Se2 n. c3 d5—d4
14. Sc3—e2 Sb8—c6 und die Spiele sind gleich.

6. . . . . . d5 n. c4
7. Dd1—h5 . . . .

Nicht günstig für Weiss ist 7. f6 n. g7 Th8—g8 8. Dd1—h5 Dd8—e7† 9. Ke1—d1 Tg8 n. g7 10. Sg1—f3 Sb8—c6 11. Tg1—e1 Lc8—e6 12. Te1 n. e6 De7 n. e6 13. Dh5 n. c5 b7—b6 14. Dc5—b5 Tg7 n. g2 etc.

7. . . . . . 0—0
8. Dh5 n. c5 . . . .

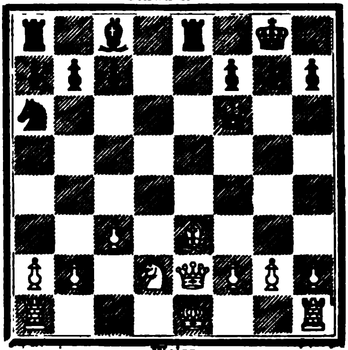
Besser, als Dh5 n. g5.

8. . . . . . Tf8—e8†
9. Sg1—e2 . . . .

Auf 9. Ke1—f1 folgt d4 n. c3 und später Dd8—d3†

9. . . . . . d4—d3
10. Lc1—e3 d3 n. e2
11. Sb1—d2 Sb8—a6
12. Dc5 n. c4 Dd8 n. f6
13. Dc4 n. e2 und die Spiele stehen ungefähr gleich.

Schwarz.



Weiss.

b. Zweite Unter-Variante.

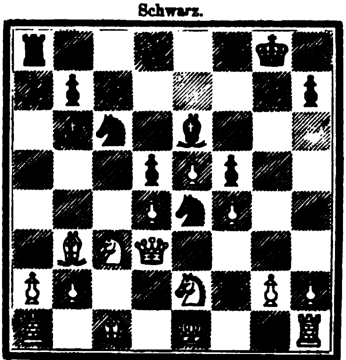
3.	Sb8—c6
4. d2—d4	Lc5—b6

Am Besten. Auf e5 n. d4 würde vortheilhaft 5. Lb4 n. f7† Ke8 n. f7 6. Dd1—h5† g7—g6 7. Dh5 n. c5 etc. folgen.

5. Sg1—e5	Sg8—f6
6. Dd1—d3	0—0
7. f2—f4	e5 n. d4
8. e4—e5	d7—d5
9. Lc4—b3	Sf6—e4
10. c3 n. d4	f7—f5
11. Sb1—c3	Lc8—e6 und die Spiele

stehen ungefähr gleich.

Schwarz.



Weiss.

c. Dritte Unter-Variante.

3.	**Dd8—e7**
4. Sg1—f3	. . . .

Am Besten. Schlecht ist Sg1—e2 und auf 4. d2—d4 folgt e5 n. d4. 5. c3 n. d4 De7 n. e4† 6. Sg1—e2 Lc5—b4† 7. Lc1—d2 Lb4 n. d2† 8. Sb1 n. d2 De4—e7 9. 0—0 Sg8—f6 mit Vortheil.

4.	d7—d6

Am Besten. Unvortheilhaft wäre Sg8—f6.

5. 0—0	Lc8—c6

Auf d2—d4 folgt vortheilhaft e5 n. d4 6. 0—0 d4 n. c3 7. b2—b4 (auf Sb1 n. c3 würde folgen c7—c6 und auf 8. Lc1—f4 Lc8—e6) Lc5—b6 (am Besten) 8. Sb1 n. e3 Sg8—f6 9. Lc1—g5 Lc8—e6 10. Sc3—d5 Le6 n. d5 11. e4 n. d5 0—0 12. Tf1—e1 De7—d8 etc.

5.	Lc8—e6

Auch Lc8—g4 ist hier zulässig.

6. Dd1—b3	Lc5—b6
7. Lc4 n. e6	De7 n. e6
8. Db3 n. e6†	f7 n. e6
9. d2—d4	e5 n. d4
10. c3 n. d4	Sg8—f6 und die Spiele

sind ungefähr gleich.

Schwarz.



Weiss.

d. Vierte Unter-Variante.

Das italienische Läuferspiel.

3.	**Dd8—g5**
4. Dd1—f3	. . . .

Auf Ke1—f1 zieht sich die feindliche Dame, zur Vermeidung von d2—d4, am Besten nach e7 zurück, worauf nach 5. d2—d4 Lc5—b6 und 6. Sg1—f3 d7—d6 die Spiele ungefähr gleich sind.

4.	Dg5—g6

Am Besten.

5. Sg1—e1	d7—d6
6. d2—d4	Lc5—b6
7. d4 n. e5	d6 n. e5
8. Se2—g3	Sg8—f6
9. h2—h3	0—0

Die Spiele stehen ungefähr gleich.

Schwarz.



Weiss.

e. Fünfte Unter-Variante.

Lewis Gegengambit.

3.	d7—d5

Schwarz giebt den Bauer auf, um einen Gegenangriff zu bekommen. Schlecht wäre hier d7—d6, worauf Weiss sich des Centrums bemächtigen würde.

4. Lc4 n. d5	. . . .

Am Besten. Auf e4 n. d5 kommt Schwarz mit Lc5 n. f2 und 5. Dh8—h4† in Vortheil.

4.	Sg8—f6
5. Dd1—f3	. . . .

Am Besten. Es kann hier auch Ld5—b3 geschehen, worauf die Spiele mit Sf6 n. e4 6. Dd1—e2 Se4 n. f2 7. De2 n. e5† Dd8—e7 8. De5 n. e7† Ke8 n. e7 9. d2—d4 Lc5 n. d4 10. c3 n. d4 Sf2 n. h1 sich ungefähr ausgleichen. Auf 5. Ld5—c4 aber folgt vortheilhaft Sf6 n. e4 und auf 5. Dd1—a4† c7—c6 6. Ld5 n. f7† Ke8—f8 7. Da4—b3 Sf6 n. e4 8.

Db3—c4 Lc5 n. f2† 9. Ke1—f1 Se4—d6 mit besserem Spiel. Spielt Weiss 5. Dd1—b3, so gestaltet sich das Spiel, wie folgt, zu Gunsten des Schwarzen:

5. Dd1—b3 Sf6 n. d5

Am Besten.

6. e4 n. d5 Dd8—g5
7. Db3—a4† Lc8—d7
8. Da4—e4 Ld7—f5
9. De4 n. e5† . . . .

Auf De4—f3 folgt e5—e4.

9. . . . . Ke8—d8
10. De5—g3 Th8—e8†
11. Ke1—d1 Dg5—e7
12. f2—f3 Lc5 n. g1 etc.

5. Dd1—f3 0—0

Am Besten. Auf Sf6 n. d5 gewinnt Weiss bei guter Stellung einen Bauer.

6. d2—d4 . . . .

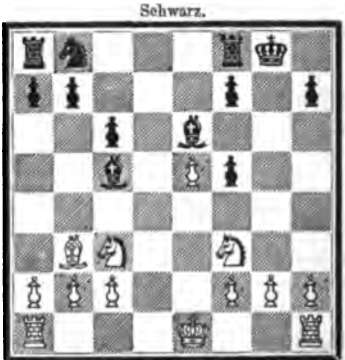
Es kann hier auch Ld5—c4 ohne Nachtheil gespielt werden.

6. . . . e5 n. d4
7. Lc1—g5 d4 n. c3
8. Lg5 n. f6 . . . .

Auf Sb1 n. c3 folgt Sb8—d7 9. 0—0—0 c7—c6 10. Ld5—b3 Dd8—e7 etc. mit gleichem Spiel.

8. . . . . c3—c2
9. Sb1—c3 Dd8 n. f6
10. Df3 n. f6 g7 n. f6
11. Sg1—f3 c7—c6
12. Ld5—b3 f6—f5
13. e4—e5 Lc8—e6 und die Spiele sind ungefähr gleich.

Schwarz.



Weiss.

III. Schwächere Vertheidigung,

Nicht so gut, als die bis hier angeführten Vertheidigungen, ist für Schwarz 2. c7—c6.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Lf1—c4	c7—c6

Schwarz beabsichtigt durch d7—d5 sich des Centrums zu bemächtigen. Es ist dieser Plan, wie man aus der Fortsetzung dieses Spiels ersehen wird, jedoch undurchführbar.

1. Fortsetzung.

3. Dd1—e2	....

Am Besten. Mit d2—d4 erreicht Weiss nur ein gleiches Spiel. Siehe 2. Fortsetzung.

3.	Sg8—f6

Auf d7—d5 geht nach Abtausch des Bauers d5 gegen e4 der Bauer e5 verloren, und auf 3. Lf8—c5 folgt 4. Lc4 n. f7† und 5. De2—e4† mit Vortheil.

4. f2—f4	e5 n. f4

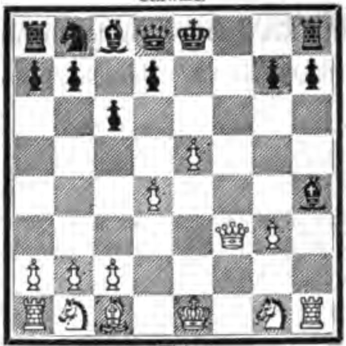
Auf Lf8—c5 folgt 5. f4 n. e5 Lc5 n. g1 6. Th1 n. g1 d7—d5 7. e5 n. d6 0—0 8. e4—e5 Tf8—e8 9. d2—d4 mit besserer Stellung. Auf 4. d7—d6 folgt 5. f4 n. e5 d6 n. e5 6. Sg1—f3 Lf8—d6 (auf Lc8—g4 würde Lc4 n. f7† und später Sf3 n. e5† folgen) 7. d2—d4 0—0 8. d4 n. e5 Ld6 n. e5 9. Sf3 n. e5 Dd8—a5† 10. Sb1—c3 Da5 n. e5 11. 0—0 und steht besser.

5. e4—e5	Sf6—d5
6. d2—d4	....

Am Besten.

6.	Lf8—e7
7. Lc4 n. d5	Le7—h4†
8. g2—g3	f4 n. g3
9. Ld7 n. f7	Ke8 n. f7
10. Dc2—f3†	Kf7—e8
11. h2 n. g3 und Weiss steht besser.	

Schwarz.



Weiss.

2. Fortsetzung.

Zieht Weiss im 3. Zuge nicht Dd1—e2 sondern: **d2—d4**, so gestaltet sich das Spiel, wie folgt:

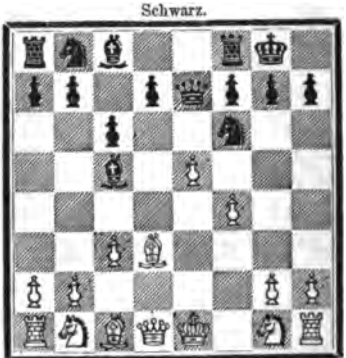
3. d2—d4	Sg8—f6

Am Besten. Auch e5 n. d4 4. Dd1 n. d4 d7—d6 5. f2—f4 Lc8—e6 6. Lc4 n. e6 f7 n. e6 etc. kann ohne Nachtheil geschehen. Auf 3. d7—d5 aber folgt 4. e4 n. d5 c6 n. d5 5. Lc4—b5† Lc8—d7 6. Lb5 n. d7† Sb8 n. d7 7. d4 n. e5 mit besserem Spiel.

4.	Dd8—a5†
5. c2—c3	Da5 n. e5
6. Lc4—d3	Lf8—c6
7. f2—f4	De5—e7
8. e4—e5	0—0

Die Spiele sind gleich.

Schwarz.



Weiss.

IV. Vertheidigung durch Gambit.

Das Gambit in der Rückhand.

Ebenfalls nachtheilig für Schwarz ist 2. f7—f5. Der Anziehende muss jedoch sehr vorsichtig spielen, wenn er nicht den Angriff verlieren will.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Lf1—c4	f7—f5

1. Fortsetzung.

3. d2—d3 ....

Am Besten neben Sg1—f3 mit folgender Fortsetzung: Sb8—c6 4. d2—d4 Sg8—f6 5. d4 n. e5 Sf6 n. e4 6. 0—0 Lf8—c5 7. Sb1—c3 Se4 n. c3 8. b2 n. c3 und hat einen starken Angriff. (Siehe Gambit im Nachzuge gegen den Königsspringer, Seite 118.) Auf d2—d4 oder c2—c3 erlangt Schwarz ein gleiches Spiel (siehe 2. Fortsetzung). Weniger vortheilhaft ist 3. Lc4 n. g8 oder e4 n. f5 (3. Fortsetzung).

3. .... Sg8—f6

4. f2—f4 ....

Am Besten. Auf Sg1—f3 bekommt Schwarz mit c7—c6 und auf 5. 0—0 Dd8—c7 ein gutes Spiel.

4. .... d7—d6

Stärker, als e5 n. f4, oder d7—d5.

5. Sg1—f3 e5 n f4

Spielt Schwarz hier f5 n. e4, so folgt 6. d3 n. e4 Lc8—g4. 7. f4 n. e5 Lg4 n. f3 8. Dd1 n. f3 d6 n. e5 9. Df3—b3 und hat das bessere Spiel.

6. 0—0 f5 n. e4

7. d3 n. e4 und steht besser.

Schwarz.



Weiss.

2. Fortsetzung.

Auf c2—c3 gleicht Sg8—f6 4. d2—d4 Sf6 n. e4 5. d4—e5 Sb8—c6 6. Dd1—d5 Dd8—e7 die Spiele aus.

Spielt Weiss 3. d2—d4, so folgt:

3.	e5 n. d4

Hier kann auch Dd8—f6 ohne Nachtheil geschehen.

4. Lc4 n. g8	. . . .

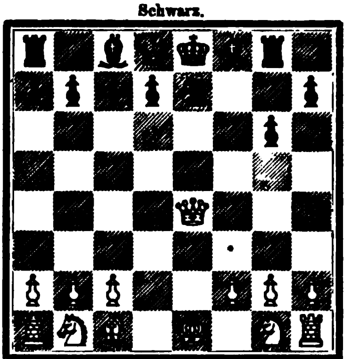
Auf Dd1 n. d4 führt Sb8—c6 5. Dd4—e3 f5 n. e4 6. De3 n. e4 † Dd8—e7 zu gleichem Spiel.

4.	Th8 n. g8
5. Dd1 n. d4	Sb8 — c6

Auch f5 n. e4 ist hier zulässig

6. Dd4 — d5	Sc6 — e7
7. Dd5 — d3	f5 n. e4
8. Dd3 n. e4	g7 — g6

Schwarz.



Weiss.

Die Spiele sind ungefähr gleich.

3. Fortsetzung.

3. Lc4 n. g8	. . . .

Obgleich Weiss hierdurch die Rochade des Gegners nach der kurzen Seite verhindert, so verschlechtert er doch seine Stellung, indem er den Angriffsläufer, der die Entwicklung des feindlichen Spiels hemmt, abtauscht. Spielt Weiss 3. Bauer f5 n. e4, so kommt er den Absichten des Nachziehenden entgegen und Schwarz hat das bessere Spiel mit

3. . . . . Sg8—f6 4. d2—d4 e5 n. d4 5. Dd1 n. d4 d7—d5 6. Lc4—b3 Sb8—c6 7. Dd4—d3 [bei 7. Dd4—e3† Ke8—f7 8. Sg1—e2 Lf8—b4† 9. c2—c3 Th8—e8] Lf8—c5 8. Sg1—f3 0—0 u. s. w.

Weiss	Schwarz
3.	Th8 n. g8

a.

4. Dd1—h5†	

Weiss erobert hierdurch einen Bauer, deplacirt aber seine Dame und giebt dem Gegner Gelegenheit, mit Angriff auf dieselbe seine Offiziere zu entwickeln.

4.	g7—g6
5. Dh5 n. h7	Tg8—g7
6. Dh7—h8	

Sehr nachtheilig wäre 6. Dh7—h3 wegen 6. . . . . f5—e4: 7. Sb1—c3 d7—d5 8. Dh3—g3 Sb8—c6 5. Sg1—e2 Lc8—f5 etc.

6.	Dd8—g5
7. Dh8—h3	f5 n. e4
8. Sb1—c3	Dg5—f5
9. Dh3—e3	Tg7—f7
10. Sc3 n. e4	d7—d5
11. Se4—g3	

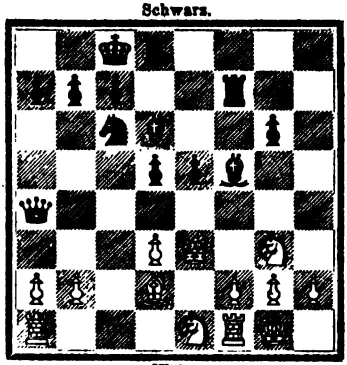
Auf 11. Se4—g5 spielt Schwarz 11. . . . . Lf8—h6.

11.	Df5 n. c2
12. Sg1—f3	Sb8—c6
13. 0—0	

Weiss hat keinen besseren Zug, da er vor der Rochade den Damenbauer nicht ziehen kann, auf 13. d2—d4 folgt nämlich 13. . . . . Tf7—e7, auf 13. d2—d3 Lf8—b4†.

13.	Lf8—d6
14. d2—d3	Lc8—f5
15. Sf3—e1	Dc2—a4
16. Lc1—d2	0—0—0

Schwarz.



Weiss.

Das weisse Spiel ist völlig eingeengt, während Schwarz das Centrum beherrscht, mit grosser Leichtigkeit in der freien h—Linie einen Angriff auf die feindliche Königstellung etabliren kann, der auf die Dauer nicht abzuwehren sein wird.

b.

4.	e4 n. f5	d7—d5
5.	Dd1—h5†	g7—g6
6.	f5 n. g6	Tg8 n. g6
7.	Dh5 n. h7	Dd8—f6
8.	Dh7 n. c7	Sb8—c6
9.	Dc7—h7	

Schwarz drohte mit 9. . . . . Lf8—d6 die Dame zu erobern.

9.	. . . . .	Lf8—c5
10.	d2—d4	

Bei 10. Sg1—f3 entscheidet 10. . . . . e5—e4.

10.	. . . .	Lc5 n. d4
11.	Sg1—f3	Tg6 n. g2
12.	Dh7—h5†	Ke8—d8
13.	Lc1—g5	Tg2 n. g5
14.	Dh5 n. g5	Df6 n. g5
15.	Sf3 n. g5	Ld4 n. b2

und Schwarz erobert eine Figur.

Erläuternde Partieen.

I.

Kieseritzky. Horwitz.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	4.	d2—d3	Se4—f6
2.	Lf1—c4	Sg8—f6	5.	Sf3 n. e5	d7—d5
3.	Sg1—f3	Sf6 n. e4	6.	Dd1—e2	

Weiss. Schwarz.

Besser ist der sofortige Rückzug des Läufers.

6. . . . . Lc8 — e6
7. Lc4 — b3 Lf8 — d6
8. f2 — f4 0 — 0
9. 0 — 0 Sb8 — d7
10. Sb1 — c3 Ld6 — c5†
11. Kg1 — h1 Sd7 n. e5
12. f4 n. e5 Sf6 — g4
13. Lc1 — f4 c7 — c6

Schwarz.



Weiss.

14. Sc3 — e4 ? [1])

Ein elegantes, aber nicht richtiges Manöver; Weiss übersieht offenbar den 15. Zug des Gegners.

14. . . . . d5 n. e4
15. Lb3 n. e6 Sg4 — f2†
16. Tf1 n. f2 Lc5 n. f2
17. Le6 — b3 Dd8 — d4!

Weiss. Schwarz.

18. Ta1 - f1

Auf 18. c2 — c3 spielt Schwarz mit Vortheil 18. . . . . e4 n. d3.

18. . . . . e4 — e3
19. g2 — g3 Ta8 — d8

Schwarz muss c2 — c3 hindern, besser war Tf8 — d8, da durch Ta8 — d8 die gewonnene Qualität wieder verloren geht.

20. Lf4 — g5 Td8 — d7
21. e5 — e6 f7 n. e6
22. L b3 n. e6† Kg8 — h8
23. De2 n. e3!

Weiss darf natürlich den Thurm wegen 23. . . . . Dd4 — d5† nicht nehmen.

23. . . . . D d4 n. e3

Der Läufer darf wegen 24. Tf1 n. f8† u. M. nicht schlagen.

24. Lg5 n. e3 Td7 — e7
25. Le3 — c5 Te7 n. e6
26. Lc5 n. f8 Te6 — e2
27. Kh1 - g2 Lf2 — d4†
28. Kg2 — h3 Te2 n. c2
29. Lf8 — a3 h7 — h6
30. Kh3 — g4 Ld4 n. b2
31. La3 — d6 Lb2 — f6
32. h2 — h4 Tc2 n. a2
33. Kg4 — f5 Kh8 — h7
34. Kf5 — e6 Ta2 — d2
35. Tf1 — f3 a7 — a5
36. Ke6 — d7 Td2 — c2

und Schwarz gewinnt.

II.

Alexander. J. H. Zukertort.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1 e2 — e4	e7 — e5	3. Sg1 — f3	Sf6 n. e4
2 Lf1 — c4	Sg8 — f6	4. Sf3 n. e5	d7 — d5

[1]) ? ein schwacher, ! ein recht guter Zug.

	Weiss.	Schwarz.
5.	Lc4 — b3	Dd8 — g5
6.	0 — 0	

Weiss rochirt in der Hoffnung die Figur wiederzugewinnen.

6.	....	Dg5 n. e5
7.	d2 — d3	Lf8 — d6
8.	g2 — g3	

Auf 8. f2 — f4 entscheidet 8. .... De5 — d4†.

(Siehe Diagramm)

8.	....	Se4 — g5!
9.	Tf1 — e1	Sg5 — f3†
10.	Kg1 — f1	Lc8 — h3† und

Matt.

Stellung nach dem 8. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

III.

P. Morphy. **Barnes.**

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Lf1 — c4	Sg8 — f6
3.	Sg1 — f3	Sf6 n. e4.
4.	Sb1 — c3	Se4 n. c3
5.	d2 n. c3	f7 — f6!
6.	0 — 0	Sb8 — c6
7.	Sf3 — h4	Dd8 — e7
8.	Sh4 — f5	De7 — c5
9.	Lc4 — b3	d7 — d5
10.	Lc1 — e3	Dc5 — a5
11.	Sf5 — h4	Lc8 — e6
12.	Dd1 — h5†	g7 — g6
13.	Sh4 n. g6	Le6 — f7
14.	Dh5 — h4	Lf7 n. g6
15.	Dh4 n. f6	Th8 — g8
16.	Ta1 — d1	Lf6 — e7?

Eine Uebereilung, die die Rochade kostet; zuvörderst musste mit 16. .... Lg6 — f7 der weissen Dame das Feld e6 versperrt werden.

17.	Df6 — e6	Lg6 — f7
18.	De6 — h3	Sc6 — d8?

Der entscheidende Fehler, den Weiss meisterhaft ausnutzt.

Weiss.		Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
19.	f2 — f4	e5 — e4
20.	Td1 n. d5!	Lf7 n. d5
21.	Dh3 — h5†	Ke8 — f8
22.	Lb3 n. d5	Tg8 — g7
23.	b2 — b4	Da5 — a6
24.	f4 — f5	Sd8 — f7
25.	f5 — f6!	Le7 n. f6
26.	b4 — b5!	Da6 — d6
27.	Ld5 n. f7	b7 — b6

Schwarz muss 28. Le3 — c5 hindern.

28.	Le3 — h6	Kf8 — e7
29.	Lh6 n. g7	Lf6 n. g7
30.	Lf7 — b3	Ta8 — f8

Schwarz hat keinen Zug, durch den er Figurverlust vermeiden könnte; auf 30. . . . . Lg7 — e5 folgt 31. Dh5—f7† Ke7—d8 32. Df7—g8† Kd8—d7 33. Tf1—f7†.

31.	Tf1 — f7†	Tf8 n. f7
32.	Dh5 n. f7†	Kd7 — d8
33.	Df7 n. g7	Dd6 — d1†
34.	Kg1 — f2	Dd1 — d2†
35.	Kf2 — g3	e4 — e3
36.	Dg7 — f6†	Kd8 — c8
37.	Lb3 — e6†	Kc8 — b7
38.	Df6 — f3† und Weiss gewinnt.	

IV.

Stuttgart. München.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	L f1 — c4	Sg8 — f6
3.	Sg1 — f3	Sf6 n. e4
4.	Sb1 — c3	Sb8 — c6

Um auf 5. Sc3 n. e4 d7 — d5 zu spielen.

5.	0 — 0	Se4 n. c3
6.	d2 n. c3	Dd8 — e7
7.	Tf1 — e1	d7 — d6
8.	Sf3 — g5?	

Die richtige Fortsetzung des Angriffs bestand in 8. Sf3 — d4.

8.	. . . .	Sc6 — d8
9.	f2 — f4	f7 — f6
10.	f4 n. e5	d6 n. e5

Weiss. Schwarz.

Viel besser als mit dem f—Bauer zu schlagen, da Schwarz hierdurch seinem Königsläufer die Diagonale eröffnet, und der weisse Springer angegriffen bleibt.

11.	Dd1 — h5†	g7 — g6
12.	Dh5 — h4	Lf8 — g7

Wollte Schwarz den Springer nehmen, so gewinnt Weiss mit 13. Lc1 n. g5.

13.	Sg5 — e4	Lc8 — e6
14.	L c4 — b3	Le6 n. b3
15.	a2 n. b3	Sd8 — e6
16.	Lc1 — e3	f6 — f5
17.	Dh4 n. e7†	Ke8 n. e7

	Weiss.	Schwarz.
18.	Se4—c5	Se6 n. c5
19.	Le8 n. c5 †	Ke7—e6
20.	Lc5—d4	Th8—d8
21.	Te1—e2	Td8—d5
22.	Ld4—e8	a7—a6
23.	c3—c4	Td5—d7
24.	c2—c3	Ta8—d8
25.	Ta1—f1	Td7—d1
26.	Te2—e1	Td1 n. e1
27.	Tf1 n. e1	h7—h6
28.	Kg1—f2	f5—f4
29.	Le8—c1	

Weiss darf den Bauer wegen 29. . . . . Td8—f8 nicht nehmen.

	Weiss.	Schwarz.
29.	. . . .	Ke6—f6
30.	Kf2—e2	e5—e4
31.	Te1—f1	g6—g5
32.	g2—g3	Lg7—e5
33.	Tf1—g1	h6—h5
34.	b3—b4	Td8—d3
35.	g3 n. f4	Le5 n. f4
36.	Lc1 n. f4	g5 n. f4
37.	Ke2—f1	Td3—h3
38.	Tg1—h1	Th3—d3
39.	h2—h3	f4—f3

Aufgegeben.

V.

Mac Donnel. De la Bourdonnais.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Lf1—c4	Sg8—f6
3.	d2—d4	e5 n. d4
4.	e4—e5	Dd8—e7

Einzig correct ist 4. . . . . d7—d5; durch den Damenzug geht gleich ein wichtiges Tempo verloren.

	Weiss.	Schwarz.
5.	Dd1—e2	Sf6—g8
6.	Sg1—f3	Sb8—c6
7.	c2—c3	d7—d6
8.	c3 n. d4	Lc8—g4
9.	Lc4—b5	d6—d5
10.	Sb1—c3	De7—e6
11.	h2—h3	Lg4 n. f3
12.	De2 n. f3	0—0—0
13.	Lb5 n. c6	De6 n. c6

Schwarz giebt hierdurch den f—Bauer preis; wollte er den Läufer mit dem Bauer schlagen, so zerrüttet er seine Königsstellung.

	Weiss.	Schwarz.
14.	Df3 n. f7	Lf8—b4
15.	Lc1—d2	Sg8—e7
16.	0—0	Td8—f8
17.	Df7—h5	

Den g—Bauer zu nehmen, wäre wegen der Stellung des weissen Königs verderblich.

	Weiss.	Schwarz.
17.	. . . . .	Se7—f5
18.	a2—a3	Lb4 n. c3
19.	Ld2 n. c3	g7—g6
20.	Dh5—d1	h7—h5
21.	Ta1—c1	Dc6—e6
22.	f2—f4	h5—h4
23.	Tf1—f3	Tf8—g8
24.	Dd1—e1	Kc8—b8
25.	De1—d2	Th8—h7
26.	Dd2—d3	Th7—g7
27.	Lc3—d2	a7—a6
28.	b2—b4	De6—b6
29.	Ld2—c3	

Besser war wohl 29. Tc1—c5.

	Weiss.	Schwarz.
29.	. . . .	Sf5—g3
30.	a3—a4	Sg3—e4

	Weiss.	Schwarz.
31.	b4 — b5	g6 — g5
32.	f4 — f5	g5 — g4
33.	h3 n. g4	Tg7 n. g4
34.	Tc1 — c2	h4 — h3
35.	Tf3 n. h3	Tg4 — g3
34.	Th3 n. g3	Tg8 n. g3
37.	a4 — a5!	

Der gewinnende Zug: Schwarz darf nun nicht nach Abtausch der Damen den Läufer nehmen, da dann einer der weissen Mittelbauern in wenigen Zügen zur Dame gelangt.

	Weiss.	Schwarz.
37.	. . . .	Db6 — h6
38.	Lc3 — d2	Dh6 — h3
39.	Dd3 — f1	Tg3 — g8
40.	f5 — f6	Dh3 — h5
41.	f6 — f7	Tg8 — f8
42.	e5 — e6	Se4 — g3
43.	Df1 — f3	

Weiss darf nicht 43. e6 — e7 spielen, da Schwarz nicht gleich die Dame nehmen würde, sondern mit 43. . . . . Dh5 — h1† 44. Kg1 — f2 Dh1 n. f1† antwortet.

	Weiss.	Schwarz.
43.	. . . .	Dh5 — h1†
44.	Kg1 — f2	Sg3 — e4†
45.	Kf2 — e2	Dh1 — b1
46.	e6 — e7	Db1 n. b5†
47.	Df3 — d3	Se4 — g3†
48.	Ke2 — d1	und Weiss gewinnt.

III. VI.

Ruhrorter Schachclub. — **G. Schnitzler.**

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Lf1 — c4	Sg8 — f6
3.	d2 — d3	Lf8 — c5
4.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
5.	c2 — c3	d7 — d6
6.	b2 — b4	Lc5 — b6
7.	a2 — a4	a7 — a6
8.	Dd1 — b3	0 — 0
9.	Lc1 — g5	Dd8 — e7
10.	Sb1 — d2	Lc8 — e6
11.	0 — 0	h7 — h6
12.	Lg5 — h4	g7 — g5

Schwarz geht zum sofortigen Rochadenangriff über, der für ihn [illegible]nz gefahrlos ist wegen der De-[illegible]cirung der weissen Dame.

	Weiss.	Schwarz.
[illegible]	Lh4 — g3	Sf6 — h5
[illegible]	a4 — a5	Lb6 — a7
[illegible]	b4 — b5	a6 n. b5
[illegible]	Db3 n. b5	Le6 — d7
17.	Db5 — b3	

Wollte Weiss Db5 n. b7 spielen, so verliert er die Dame durch 17. . . . . Tf8 — b8 18. Db7 n. c7 [18. Db7 — a6 La7 n. f2†] Sh5 n. g3 19. h2 n. g3 La7 n. f2† 20. Tf1 n. f2 Ta8 — a7.

	Weiss.	Schwarz.
17.	. . . .	Kg8 — g7
18.	Db3 — d1	Sh5 n. g3
19.	h2 n. g3	Ld7 — g4
20.	Dd1 — b3	Ta8 — b8
21.	L c4 — d5	De7 — f6
22.	Db3 — a4	Sc6 — e7
23.	Ld5 — b3	h6 — h5
24.	d3 — d4	Tf8 — h8
25.	Tf1 — e1	h5 — h4
26.	g3 n. h4	g5 n. h4
27.	Te1 — e3	Se7 — g6
28.	Lb3 — d1	Sg6 — f4
29.	Sf3 — h2	Lg4 — e6

	Weiss.	Schwarz.
30.	Sd2 — b3	Tb8 — g8
31.	Ta1 — a2	

Schwarz.



Weiss.

31. . . . . Sf4 n. g2

Ein durchaus correctes Opfer, welches in wenigen Zügen entscheidet.

32.	Kg1 n. g2	Kg7 — f8†
33.	Kg2 — f1	

Bei 33. Kg2 — h1 entscheidet Df6 — g6.

33. . . . . Df6 — f4

	Weiss.	Schwarz.
34.	Sh2 — f3	h4 — h3
35.	Kf1 — e1	h3 — h2
36.	Sf3 n. h2	Th8 n. h2
37.	Ld1 — f3	

Schwarz.



Weiss.

Schwarz kündigt Matt in 5 Zügen an. 37. . . . . Df4 n. e3†! 38. Ke1 — d1 [auf jeden andern Zug folgt sofort Matt durch Tg8 — g1] Le6 n. b3† 39. Da4 n. b3 Tg8 — g1† 40. Kd1 — c2 Th2 n. f2† 41. Lf3 — e2 D od. T. giebt Matt.

VII.

	Buckle.	S. Löwenthal.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Lf1 — c4	Sg8 — f6
3.	Sb1 — c3	Lf8 — c5
4.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
5.	d2 — d3	d7 — d6
6.	h2 — h3	h7 — h6
7.	Sc3 — e2	Sc6 — e7

Bis hierher vollkommen uniform.

8.	Se2 — g3	0 — 0

	Weiss.	Schwarz.
9.	0 — 0	c7 — c6
10.	d3 — d4	e5 n. d4
11.	Sf3 n. d4	d6 — d5
12.	e4 n. d5	c6 n. d5
13.	Lc4 — b3	a7 — a5
14.	a2 — a4	Sf6 — e4
15.	Sg3 n. e4	d5 n. e4
16.	Sd4 — b5	Ta8 — a6
17.	Dd1 n. d8	

Weiss.	Schwarz.

Fehlerhaft wäre 17. Lb3 n. f7† wegen 17. . . . . Kg8 n. f7 18. Dd1—h5 † Ta6—g6 19. Dh5 n. e5 Lc8 n. h3.

	Weiss.	Schwarz.
17.	. . . .	Tf8 n. d8
18.	Lc1—f4	Ta6—g6
19.	Lf4—e3	Lc5 n. e3
20.	f2 n. e3	Td8—f8
21.	Kg1—h2	Lc8—e6
22.	Lb3 n. e6	Tg6 n. e6
23.	Ta1—d1	b7—b6
24.	Td1—d7	f7—f5
25.	g2—g3	Tf8—f6
26.	Tf1—d1	Se7—c6
27.	Sb5—c7	Te6—c7?

Ein Fehler, den der Gegner geschickt ausbeutet.

	Weiss.	Schwarz.
28.	Sc7—d5!	Kg8—f7
29.	Sd5 n. f6	g7 n. f6
30.	Td7 n. e7	Kf7 n. e7

und Weiss gewann.

VIII.

Stourbridge. Cambridge.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Lf1—c4	Lf8—c5
3.	Sg1—f3	d7—d6
4.	c2—c3	Dd8—e7
5.	h2—h3	Lc8—e6
6.	Lc4—b3	Le6 n. b3
7.	Dd1 n. b3	Lc5—b6
8.	0—0	Sb8—d7
9.	d2—d4	Sg8—f6
10.	Lc1—g5	h7—h6
11.	Lg5 n. f6	

Wollte Weiss den Läufer nach h4 zurückziehen, so würde Schwarz g7—g5 mit Tempogewinn spielen und sofort zum Rochadenangriff übergehen.

	Weiss.	Schwarz.
11.	. . . .	De7 n. f6
12.	Tf1—d1	

Aus doppelten Gründen ein Fehler: statt seinen Königsflügel zu schwächen, musste Weiss sich auf dem Damenflügel entwickeln.

	Weiss.	Schwarz.
12.	. . . .	g7—g5
13.	Sb1—a3	g5—g4
14.	h3 n. g4	Th8—g8
15.	Td1—d3	

Deckt Weiss mit 15. Sf3—h2 den Bauer, so erlangt der Gegner mit 15. 0—0—0 nebst 16. . . . . h6—h5 einen äusserst heftigen Angriff.

	Weiss.	Schwarz.
15.	. . . .	Tg8 n. g4
16.	Sf3—d2	0—0—0
17.	Sa3—c4	Td8—g8
18.	Sc4 n. b6†	a7 n. b6
19.	g2—g3	Tg4—f4!

Hierdurch nöthigt Schwarz den Gegner, seinen Thurm zur Deckung heranzuziehen, und hält so den König fest.

	Weiss.	Schwarz.
20.	Ta1—f1	h6—h5
21.	Db3—d1	h5—h4
22.	Dd1—e2	Df6—g6
23.	Kg1—g2	Sd7—f6
24.	d4 n. e5	Sf6—h5

Die richtige Entgegnung: wollte Schwarz nämlich sofort den Bauer nehmen, so nöthigt ihn der Gegner mit 25. Sd2—c4 zu einem ihm unbequemen Deckungszuge, nun aber wäre ein Angriff auf den Bauer wegen f7—f6 nutzlos. Auf 25.

Weiss.	Schwarz.
e5 n. d6 folgt 25.	h4 n. g3
26. f2 n. g3 Sh5 n. g3.	
25. Td3 — f3	d6 n. e5
26. De2 — e3	Tf4 — g4
27. Tf1 — g1	

Weiss kann den fünfmal angegriffenen Punkt g3 nicht mehr decken, er nöthigt also den Gegner mit Recht zum sofortigen Losschlagen.

27.	h4 n. g3
28. Kg2 — f1	g3 — g2†
29. Kf1 — e1	Sh5 — f4
30. Tf3 — g3	

Weiss sucht sich aus seiner unglücklichen Stellung mit Opfer eines Bauern zu befreien. Auf 30. Sd2 — c4 würde folgen 30. . . . . Dg6 — h5 31. beliebig [31. Tf3 — g3 Tg4 n. g3 32. f2 n. g3 Tg8 n. g3!] Dh5 — h1.

Weiss.	Schwarz.
30.	Tg4 n. g3
31. f2 n. g3	Dg6 n. g3†
32. De3 n. g3	Tg8 n. g3
33. Ke1 — f2	Tg3 — h3
34. Sd2 — f3	Th3 — h1
35. Kf2 — e3	Kc8 — d8
36. c3 — c4	Kd8 — e7
37. Ke3 — d2	Ke7 — f6
38. Kd2 — e3	Kf6 — g6
39. Sf3 n. e5†	Kg6 — g5
40. Se5 — f3†	Kg5 — g4
41. Ke3 — f2	Sf4 — h3† und gewinnt.

IX.

De la Bourdonnais. — Mac Donnell.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Lf1 — c4	Lf8 — c5
3. Dd1 — e2	Sg8 — f6
4. d2 — d3	

Auf 4. Lc4 n. f7† würde Schwarz mit 4. . . . . Ke8 n. f7 5. De2 — c4† d7 — d5 6. Dc4 n. c5 Sf6 n. e4 das überlegene Spiel erlangen.

4.	Sb8 — c6
5. c2 — c3	Sc8 — e7
6. f2 — f4	e5 n. f4

Bei 6. . . . . d7 — d6 würde Weiss das Spiel mit 7. f4 — f5 fortsetzen.

7. d3 — d4	Lc5 — b6
8. Lc1 n. f4	d7 — d6
9. Lc4 — d3	

Um auf 9. . . . . d6 — d5 10. e4 — e5 erwidern zu können.

Weiss.	Schwarz.
9.	Se7 — g6
10. Lf4 — e3	0 — 0
11. h2 — h3	Tf8 — e8
12. Sb1 — d2	Dd8 — e7
13. 0 — 0 — 0	c7 — c5
14. Kc1 — b1	c5 n. d4
15. c3 n. d4	a7 — a5
16. Sg1 — f3	Lc8 — d7
17. g2 — g4	h7 — h6

Im Allgemeinen ist es bei einem Vorgehen der feindlichen Bauern auf die Rochadestellung am besten mit den eigenen Bauern erst dann vorzurücken, wenn sie von den feindlichen angegriffen werden, d. h. an denselben vorbeizugehen. Hier drohte mit 18. g4 — g5 Verlust des Springers.

18. Td1 — g1	a5 — a4

Weiss.	Schwarz.
19. g4 — g5	h6 n. g5
20. Le3 n. g5	a4 — a3
21. b2 — b3	Ld7 — c6
22. Tg1 — g4	Lb6 — a5
23. h3 — h4	La5 n. d2
24. Sf3 n. d2	Ta8 — a5
25. h4 — h5	Ta5 n. g5

Schwarz opfert die Qualität, um zum Angriff übergehen zu können.

26. Tg4 n. g5

Schwarz.



Weiss.

26.	Sg6 — f4
27. De2 — f3	Sf4 n. d3
28. d4 — d5	

Auf 28. Df3 n. d3, setzt Schwarz den Angriff mit 28. . . . . Sf6 n. e4 fort.

28.	Sf6 n. d5
29. Th1 — g1	Sd5 — c3†
30. Kb1 — a1	

Bei 30. Kb1 — c2 gewinnt Schwarz mit 30. . . . . De7 n. g5

Weiss.	Schwarz.

31. Tg1 n. g5 Sd3 — e1† 32. Kc2 n. c3 Se1 n. f3 33. Sd2 n. f3 Lc6 n. e4.

30.	Lc6 n. e4
31. Tg1 n. g7†	Kg8 — h8
32. Df3 — g3	Le4 — g6
33. h5 n. g6	De7 — e1†

Schwarz darf den Thurm mit dem König nicht nehmen wegen 34. g6 n. f7† Kg7 n. f7 35. Dg3 — g6† nebst Matt im nächsten Zuge.

Schwarz.



Weiss.

34. Tg1 n e1

Der entscheidende Fehler: Weiss gewann mit 34. Sd2 — b1 De1 n. g3 35. Tg7 — h7† Kh8 — g8 36. g6 n. f7† Kg8 n. h7 37. Tg1 — h1† K beliebig. 38. f7 n. e8 D.

34.	Te8 n. e1†
35. Dg3 n. e1	Sd3 n. e1
36. Tg7 — h7†	Kh8 — g8

und Weiss kann das ihm durch Se1 — c2 drohende Matt nicht hindern.

X.

Mongredien. **P. Morphy.**

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Lf1 — c4	Lf8 — c5
3.	b2 — b4	Lc5 n. b4
4.	f2 — f4	d7 — d5
5.	e4 n. d5	e5 — e4
6.	Sg1 — e2	Sg8 — f6
7.	c2 — c3	Lb4 — c5
8.	d2 — d4	e4 n. d3
9.	Dd1 n. d3	0 — 0
10.	Lc1 — a3	Lc5 n. a3
11.	Sb1 n. a3	Lc8 — g4
12.	0 — 0	Lg4 n. e2
13.	Dd3 n. e2	Sf6 n. d5
14.	De2 — f3	c7 — c6
15.	Ta1 — b1	Dd8 — e7
16.	Lc4 n. d5	c6 n. d5
17.	c3 — c4	d5 n. c4
18.	Tb1 n. b7	Sb8 — d7
19.	Kg1 — h1	Tf8 — e8
20.	Sa3 n. c4	De7 — e6
21.	Sc4 — e5	Sd7 n. e5
22.	f4 n. e5	Te8 — f8
23.	Df3 — b3	De6 n. b3
24.	a2 n. b3	Ta8 — b8
25.	Tb7 n. a7	Tb8 n. b3

Als Remis abgebrochen.

XI

Petroff. **Club zu Warschau.**

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Lf1 — c4	Lf8 — c5
3.	c2 — c3	Dd8 — e7
4.	d2 — d3	d7 — d6
5.	Dd1 — e2	Lc8 — e6
6.	Lc4 n. e6	De7 n. e6
7.	f2 — f4	f7 — f6
8.	Sg1 — f3	Sb8 — d7
9.	d3 — d4	Lc5 — b6
10.	0 — 0	Sg8 — e7
11.	f4 n. e5	Sd7 n. e5

Schwarz darf nicht 11. . . . . f6 n. e5 spielen wegen 12. Sf3 — g5

	Weiss.	Schwarz.
12.	Kg1 — h1	Se5 — f7
13.	Tf1 — e1	c7 — c6
14.	Lc1 — f4	0 — 0
15.	Sb1 — d2	De6 — g4
16.	Lf4 — g3	Tf8 — e8
17.	De2 — d3	f6 — f5
18.	e4 — e5	f5 — f4
19.	e5 n. d6	Se7 — g6

Besser war 19. . . . . Se7 — f5.

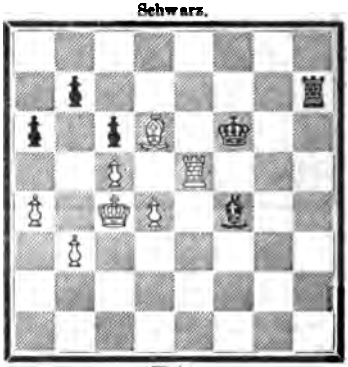
	Weiss.	Schwarz.
20.	Lg3 — f2	Sf7 n. d6
21.	Sd2 — c4	Sd6 n. c4
22.	Dd3 n. c4†	Kg8 — h8
23.	Dc4 — f7	Te8 — b8
24.	Te1 — e4	Dg4 — c8
25.	Ta1 — e1	Dc8 — g8
26.	Df7 — d7	Sg6 — f8
27.	Dd7 — g4	Sf8 — g6
28.	h2 — h4	Lb6 — d8
29.	h4 — h5	

Auf 29. Te4 — e8 Sg6 — f8 30. Dg4 n. f4 gewinnt Schwarz mit 30. . . . . Ld8 — c7 31. Sf3 — e5 Lc7 n. e5 32. Te8 n. e5 Sf8 — g6 die Qualität.

	Weiss.	Schwarz.
29.	. . . .	Sg6 — f8

	Weiss.	Schwarz.
30.	Dg4 n. f4	Ld8 — f6
31.	g2 — g4	h7 — h6
32.	b2 — b3	Sf8 — h7
33.	Lf2 — g3	Tb8 — f8
34.	Df4 — e3	Dg8 — f7
35.	Kh1 — g2	Sh7 — g5
36.	Sf3 n. g5	Lf6 n. g5
37.	De3 — e2	Ta8 — d8
38.	Te4 — e6	Lg5 — f6
39.	De2 — e4	Df7 — d7
40.	Lg3 — d6	Tf8 — f7
41.	Te1 — e2	Lf6 — g5
42.	c3 — c4	Tf7 — f6
43.	c4 — c5	Tf6 n. e6
44.	De4 n. e6	Dd7 n. e6
45.	Te2 n. e6	Kh8 — g8
46.	Kg2 — f3	Kg8 — f7
47.	Te6 — e4	g7 — g6
48.	h5 n. g6†	Kf7 n. g6
49.	a2 — a4	Td8 — d7
50.	Kf3 — e2	h6 — h5
51.	g4 n. h5†	Kg6 n. h5
52.	Ke2 — d3	Kh5 — g6
53.	Kd3 — c4	Td7 — h7
54.	Te4 — e2	Kg6 — f5
55.	Ld6 — b8	a7 — a6
56.	Te2 — e5†	Kf5 — f6
57.	Lb8 — d6	Lg5 — f4

Schwarz.



Weiss.

Hier wurde die Partie abgebrochen: Schwarz steht bedeutend im Nachtheil.

XII.

	Norfolk.	New-York.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Lf1 — c4	Lf8 — c5
3.	c2 — c3	Dd8 — g5
4.	Dd1 — f3	Dg5 — g6
5.	Sg1 — e2	d7 — d6
6.	d2 — d4	Lc5 — b6
7.	0 — 0	Sg8 — f6
8.	d4 n. e5	d6 n. e5
9.	Se2 — g3	Lc8 — g4
10.	Df3 — d3	Sb8 — d7
11.	b2 — b4	Sf6 — h5
12.	Lc1 — e3	0 — 0 — 0
13.	Sg3 n. h5	Lg4 n. h5
14.	Sb1 — d2	Sd7 — f6
15.	Dd3 — c2	

Weiss.	Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

15. .... Td8 n. d2!

Durch das Qualitätsopfer erlangt Schwarz einen äusserst heftigen Angriff.

16. Dc2 n. d2

Auf 16. Le3 n. d2 folgt sofort Lh5—f3.

16. .... Sf6 n. e4
17. Dd2—c1 Lh5—f3
18. g2—g3 h7—h5
19. Lc4—d5 h5—h4
20. Ld5 n. e4 Dg6 n. e4
21. Le3 n. b6 De4—g4!

Schwarz intendirt mit 22. .... Dg4—h3 das Matt zu erzwingen.

22. Dc1—e3 a7 n. b6

Weiss.	Schwarz.

Schwarz führt hier seinen Plan nicht durch, mit 22. .... e5—e4 entschied er sofort das Spiel, da dann Dg4—h3 nicht mehr abzuwehren ist.

23. Tf1—b1 e5—e4
24. De3—e1 f7—f5
25. Tb1—b2 f5—f4
26. Ta1—b1

Schwarz.



Weiss.

Schwarz setzt in 4 Zügen matt. Nämlich 26. .... Dg4—h3 27. De1—f1 Dh3 n. h2† 28. Kg1 n. h2 h4 n. g3†† 29. Kh2—g1 Th8—h1† u. Matt.

XIII.

Staunton.	Cochrane.
Weiss.	Schwartz.

1. e2—e4 e7—e5
2. Lf1—c4 Lf8—c5
3. c2—c3 d7—d5
4. Lc4 n. d5 Sg8—f6
5. d2—d4

Weiss.	Schwarz.

Mit 5. Dd1—f3 behauptet Weiss den gewonnenen Bauer.

5. .... e5 n. d4
6. c3 n. d4 Lc5—b4†
7. Lc1—d2 Lb4 n. d2†

Weiss.	Schwarz.
8. Dd1 n. d2	Sf6 n. d5
9. e4 n. d5	Dd8 n. d5
10. Sg1 — f3	0 — 0
11. 0 — 0	Lc8 — g4
12. Sb1 — c3	Dd5 — h5
13. Sf3 — e5	Lg4 — e6
14. f2 — f4	f7 — f6
15. Se5 — f3	c7 — c6
16. Ta1 — e1	Dh5 — f7
17. Tc1 — e3	Sb8 — d7

Bei 17..... Le6 n. a2 würde Weiss mit 18. Tf1 — e1 die bei weitem überwiegende Stellung einnehmen.

Weiss.	Schwarz.
18. Tf1 — e1	Ta8 — e8
19. Sc3 — e4	Le6 n. a2

Schwarz will, um den Angriff des Gegners zu brechen, die Dame für Thurm und Springer geben, er nimmt also den Bauer, um dann desto eher Remis zu erlangen.

Weiss.	Schwarz.
20. Se4 — d6	Te8 n. e3
21. Sd6 n. f7	Te3 n. e1†
22. Dd2 n. e1	La2 n. f7
23. De1 — a5	Lf7 — d5

Schwarz kann den Verlust eines Bauern nicht verhüten, da auf 23..... a7 — a6 Weiss mit 24. Da5 — c7 den b-Bauer gewinnt, er sucht sich also dadurch sicher zu stellen, dass er die einzige Figur, die die feindliche Dame unterstützt, abtauscht.

Weiss.	Schwarz.
24. Da5 — c7	Tf8 — f7
25. Dc7 — c8†	Sd7 — f8
26. Kg1 — f2	Ld5 n. f3
27. Kf2 n. f3	Tf7 — e7
28. g2 — g3	Kg8 — f7
29. b2 — b4	a7 — a6
30. h2 — h4	h7 — h6
31. g3 — g4	Kf7 — g8
32. Dc8 — b8	Kg8 — f7
33. Db8 — a7	g7 — g5
34. Da7 — c5	Sf8 — h7
35. f4 — f5	Sh7 — f8

Remis.

XIV.

Graf Brühl. — Philidor (gleichzeitig mit zwei anderen Partieen blindlings).

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Lf1 — c4	c7 — c6
3. Dd1 — e2	d7 — d6
4. c2 — c3	f7 — f5
5. d2 — d3	Sg8 — f6
6. e4 n. f5	Lc8 n. f5
7. d3 — d4	e5 — e4
8. Lc1 — g5	d6 — d5
9. Lc4 — b3	Lf8 — d6
10. Sb1 — d2	Sb8 — d7
11. h2 — h3	h7 — h6
12. Lg5 — e3	Dd8 — e7
13. f2 — f4	h6 — h5
14. c3 — c4	a7 — a6
15. c4 n. d5	c6 n. d5
16. De2 — f2	0 — 0
17. Sg1 — e2	b7 — b5
18. 0 — 0	Sd7 — b6
19. Se2 — g3	g7 — g6
20. Ta1 — c1	Sb6 — c4

Weiss.	Schwarz.
Dieser und der vorhergehende Zug zeigen deutlich Philidor's Hauptbestreben in der Mittelpartie, nämlich seine Bauern möglichst günstig für's Endspiel zu placiren.	
21. Sg3 n. f5	g6 n. f5
22. Df2 — g3†	De7 — g7
23. Dg3 n. g7†	Kg8 n. g7
24. Lb3 n. c4	b5 n. c4
25. g2 — g3	Ta8 — b8
26. b2 — b3	Ld6 — a3
27. Tc1 — c2	c4 n. b3
28. a2 n. b3	Tb8 — c8
29. Tc2 n. c8	Tf8 n. c8
30. Tf1 — a1	La3 — b4
31. Ta1 n. a6	Tc8 — c3
32. Kg1 — f2	Tc3 — d3
33. Ta6 — a2	Lb4 n. d2
34. Ta2 n. d2	Td3 n. b3
35. Td2 — c2	h5 — h4!
36. Tc2 — c7†	Kg7 — g6
37. g3 n. h4	Sf6 — h5
38. Tc7 — d7	Sh5 n. f4
39. Le3 n. f4	Tb3 — f3†
40. Kf2 — g2	Tf3 n. f4
41. Td7 n. d5	Tf4 — f3
Viel besser als etwa den unschädlichen Bauer auf h4 nehmen: Schwarz muss nun durch seine zwei geschlossenen Freibauern gewinnen.	
42. Td5 — d8	Tf3 — d3
43. d4 — d5	f5 — f4
44. d5 — d6	Td3 — d2†
45. Kg2 — f1	Kg6 — f7
46. h4 — h5	e4 — e3
47. h5 — h6	f4 — f3
	und gewinnt.

XV.

v. Bilguer. Weiss.	v. d. Lasa. Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Lf1 — c4	f7 — f5
3. d2 — d3	Sg8 — f6
4. Sg1 — f3	Sb8 — c6
5. Sf3 — g5	d7 — d5
6. e4 n. d5	Sf6 n. d5
7. 0 — 0	Lf8 — e7
8. Tf1 — e1	Dd8 — d6
9. Dd1 — f3	Le7 n. g5
10. Lc4 n. d5	Sc6 — d4
11. Df3 — h5†	g7 — g6
12. Dh5 n. g5	Dd6 n. d5
13. Dg5 — f6!	
Weiss gewinnt hierdurch den e-Bauer und dadurch in der Folge die Partie.	
13.	Th8 — f8
14. Te1 n. e5†	Lc8 — e6
15. Te5 n. d5	Sd4 — e2†
16. Kg1 — f1	Tf8 n. f6
17. Lc1 — g5	
Der einzige Zug, der Weiss vor Verlust bewahren kann.	
17.	Le6 n. d5
18. Lg5 n. f6	Se2 — f4
Bei 18. . . . . Ke8 — f7 gewinnt Weiss den Springer, resp. die Qualität mit 19. Lf6 — e5 Ta8 — e8	

	Weiss	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
19.	g2 — g3	Ke8 — f7	22.	Sc3 n. d5	Td8 n. d5
20.	Lf6 — e5	Sf4 — e6	23.	f2 — f4	c7 — c6
21.	Sb1 — c3	Ta8 — d8	24.	Kf1 — f2 und Weiss gewann.	

Italienische Partie.

Nach den Zügen 1. e2 — e4 c7 — e5 2. Sg1 — f3 Sb8 — c6 3. Lf1 — c4 Lf8 — c5 kann der Anziehende das Spiel mit 4. 0 — 0, 4. d2 — d3 und 4. c2 — c3 [1]) fortsetzen; Schwarz ist, wie wir sehen werden, stets in der Lage ein gutes Spiel zu erlangen.

1. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
4.	0 — 0	Sg8 — f6

Die beste Entgegnung, ohne Nachtheil ist auch d7 — d6.

5.	d2 — d4	Lc5 n. d4

5. . . . . Sc6 n. d4 darf natürlich wegen 6. Sf3 n. e5 nicht geschehen, nachtheilig wäre 5. . . . . e5 n. d4 wegen 6. e4 — e5 d7 — d5! 7. e5 n. f6 d5 n. c4 8. Tf1 — e1† Ke8 — f8! 9. f6 n. g7† Kf8 n. g7 10. Sf3 — e5 Th8 — e8 11. Lc1 — h6† Kg7 — g8 (11. . . . . Kg7 n. h6 12. Se5 n. f7†) 12. Se5 n. c6 Te8 n. e1† 13. Dd1 n. e1 b7 n. c6 14. De1 — e5 Lc5 — f8 15. Lh6 n. f8 Kg8 n. f8 16. Sb1 — d2.

6.	Sf3 n. d4	Sc6 n. d4
7.	f2 — f4	d7 — d6
8.	f4 n. e5	d6 n. e5
9.	Lc1 — g5	Lc8 — e6!

Hierdurch stellt sich Schwarz sicher, falsch wäre 9. . . . . Lc8 — g4 wegen 10. Lc4 n. f7† Ke8 n. f7 11. Dd1 n. g4. Will Schwarz nun etwa auf Eroberung des Thurmes a1 mit 11. . . . . Sd4 n. c2 spielen, so erzwingt Weiss durch 12. Sb1 — d2 Sc2 n. a1 13. Sc3 — d5 den Sieg.

10.	Lg5 n. f6	g7 n. f6
11.	Lc4 n. e6	Sd4 n. e6
12.	Sb1 — c3	c7 — c6
13.	Dd1 n. d8†	Ta8 n. d8
14.	Tf1 n. f6	

---

[1]) S. 209 und ff. ist nur die letztere Variante von Herrn Dufresne behandelt. J. H. Zukertort.

Schwarz.



Weiss.

Die Spiele stehen gleich. In einer Matchpartie zwischen J. Kolisch und L. Paulsen folgte hier 14. . . . . Td8 — d2 15. Tf6 — f2 Td2 n. f2 16. Kg1 n. f2 Se6 — d4 17. Ta1 — c1 Th8 — g8 18. Sc3 — b1 Ke8 — e7 19. Sb1 — d2 f7 — f6, worauf die Partie als remis abgebrochen wurde.

2. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
5. c2 — c3	Sf6 n. e4

Verwerflich wäre 5. . . . . 0 — 0, Weiss engt dann das feindliche Spiel mit 6. d2 — d4 e5 n. d4 7. c3 n. d4 Lc5 — b6 8. d4 — d5 ungemein ein.

A.

6. d2 — d4	d7 — d5
7. Lc4 — b5	

Auf 7. d4 n. c5 folgt 7. . . . . d5 n. c4 8. Dd1 — e2 Dd8 — d3 9. De2 n. d3 c4 n. d3 10. Tf1 — e1 Lc8 — f5 auf 7. Lc4 — b3 folgt 7. . . . . e5 n. d4 8. c3 n. d4 Lc5 — b6 und in beiden Fällen hat Schwarz das bessere Spiel.

7.	e5 n. d4
8. c3 n. d4	Lc5 — d6

Bei 8. . . . . Lc5 — b6 würde Schwarz durch 9. Sf3 — e5 Lc8 — d7 10. Se5 n. d7 Dd8 n. d7 11. f2 — f3 Se4 — c5 12. Tf1 — e1† die Rochade einbüssen, während er nun durch dieselbe sich sicher stellen und seinen Bauer behaupten wird.

B.

6. Lc4 — d5	Se4 n. f2
7. Tf1 n. f2	Lc5 n. f2†
8. Kg1 n. f2	Sc6 — e7
9. Ld5 — b3	e5 — e4
10. Sf3 — e1	

Besser als 10. Sf3 — e5, welches Schwarz Tempogewinn gewährt.

10.	d7 — d5
11. d2 — d3	f7 — f5
12. Lc1 — g5	

Auf 12. Dd1 — h5† erwidert Schwarz 12. . . . . Se7 — g6.

12.	. . . .	Lc8 — e6

und Schwarz hat bei guter Stellung Thurm und zwei Bauern für zwei Bauern für zwei kleine Offiziere, ist also numerisch etwas stärker; Weiss darf nun nicht mit 13. d3 n. e4 f5 n. e4 14. Lg5 n. e7 Dd8 n. e7 15. Lb3 n. d5 auf Bauerngewinn spielen wegen 15. . . . . Ta8 — d8. 16. c3 — c4 c7 — c6.

3. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
5.	d2 — d3	d7 — d6
6.	h2 — h3	

Durchaus nothwendig, da sonst der Zug 6. . . . . Lc8 — g4 im Verein mit dem Vorgehen des schwarzen Königsflügels sehr lästig wird.

6.	. . . .	h7 — h6
7.	Sb1 — c3	0 — 0

und die Spiele stehen ganz gleich.

4. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
5.	Tf1 — e1	d7 — d6
6.	h2 — h3	h7 — h6
7.	c2 — c3	0 — 0
8.	d2 — d4	Lc5 — b6

mit gleicher Stellung.

5. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
4.	0 — 0	d7 — d6
5.	c2 — c3	

Auf 5. d2 — d3 folgt 5. . . . . Sg8 — f6 nebst der Fortsetzung vom 3. Spiel.

5.	. . . .	Lc8 — g4
6.	Dd1 — b3	Lg4 n. f3
7.	Lc4 n. f7†	Ke8 — f8
8.	g2 n. f3	

Ungünstig wäre 8. Lf7 n. g8 Th8 n. g8 9. g2 n. f3 Dd8 — g5† 10. Kg1 — h1 Dg5 — h5 11. Db3 — d1 g7 — g5 u. s. w.

8.	. . . .	Dd8 — g5†
9.	Kg1 — h1	Dg5 — f6
10.	Lf7 — h5	Lc5 — b6
11.	Db3 — d1	g7 — g6
12.	Lh5 — g4	h7 — h5
13.	Lg4 — h3	Sg8 — h6
4.	d2 — d3	g6 — g5

und Schwarz hat zwar einen Bauer weniger, dafür ein recht gutes Angriffsspiel.

6. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
4.	d2 — d3	d7 — d6

A.

5.	Lc1 — e3	Lc5 — b6
6.	Sb1 — c3	Sg8 — f6
7.	h2 — h3	h7 — h6
8.	0 — 0	0 — 0

B.

5. Sf3 — g5

Ein vorzeitiger Angriffszug, der bei richtiger Vertheidigung nur nachtheilig sein kann.

5.	. . . .	Dd8 — f6
6.	Lc4 n. f7†	

Auf 6. 0 — 0 spielt Schwarz am besten 6. . . . . Lc8 — e6.

6.	. . . .	Ke8 — f8

a.

7.	0 — 0	h7 — h6
8.	Lf7 n. g8	h6 n. g5
9.	Lg8 — d5	Sc6 — d4
10.	Lc1 — e3	

Bei 10. c2 — c3 entscheidet 10. . . . . Df6 — h6 11. h2 — h3 Lc8 n. h3 12. c3 n. d4 Lh3 n. g2.

10.	. . . .	Df6 — h6
11.	f2 — f3	Dh6 n. h2†
12.	Kg1 — f2	Dh2 — h4†
13.	Kf2 — g1	Lc8 — h3!
14.	Dd1 — d2	Lh3 n. g2
15.	Dd2 n. g2	Sd4 — e2†
16.	Dg2 n. e2	Lc5 n. e3†

nebst Matt im nächsten Zuge.

b.

7.	Dd1 — f3	Sc6 — d4
8.	Df3 n. f6	g7 n. f6
9.	Lf7 n. g8	Th8 n. g8
10.	Sg5 n. h7†	Kf8 — g7
11.	Ke1 — d2	

Auf 11. Ke1 — d1 folgt zunächst 11. . . . . Lc8 — g4†.

11.	. . . .	Kg7 n. h7
12.	g2 — g3	

Bei 12. c2 — c3 gewinnt Schwarz mit 12. . . . . Sd4 — e6 13. g2 — g3 Se6 — g5 14. Kd2 — c2 Lc5 n. f2.

Weiss.		Schwarz.
12.	. . . .	Lc8 — g4

Besser als 12. . . . . Sd4 — f3† Kd2 — e2 Lc4 — g4 14. Lc1 — e3.

13.	c2 — c3	Sd4 — f3†
14.	Kd2 — c2	Lg4 — h3

14. . . . . Lc5 n. f2 könnte auch geschehen, es würde dann etwa folgen 15. h2 — h3 Lg4 — e6! 16. Th1 — f1 Sf3 — e1† 17. Ke2 — d1 Lf2 n. g3 18. Tf1 n. e1 Lg3 n. e1 19. Kd1 n. e1 Tg8 — g1† 20. Ke1 — d2 Ta8 — g8 21. Sb1 — a3 Tg8 — g2† 22. Kd2 — e3 Le6 n. h3 23. d3 — d4 Lh3 — g4 und Schwarz erzwingt den Sieg in wenigen Zügen.

15.	Lc1 — e3	Lc5 n. e3
16.	f2 n. e3	Lh3 — g2
17.	Th1 — d1	Sf3 n. h2
18.	Sb1 — d2	Tg8 n. g3

und Schwarz gewinnt.

Erläuternde Partieen.

I.

	Schoumoff.	J. Kolisch.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	0—0	Sg8—f6
5.	d2—d4	Lc5 n. d4
6.	Sf3 n. d4	Sc6 n. d4
7.	f2—f4	d7—d6
8.	f4 n. e5	d6 n. e5
9.	Lc1—g5	Dd8—e7
10.	b2—b4	

Um 10. . . . . De7—c5 zu verhüten.

10.	. . . .	Lc8—e6
11.	Lg5 n. f6	g7 n. f6
12.	Lc4 n. e6	f7 n. e6
13.	Dd1—h5†	De7—f7
14.	Dh5—h4	0—0—0
15.	Sb1—a3	

Auf 15. Tf1 n. f6 spielt Schwarz 15. . . . . Df7 n. f6! 16. Dh4 n. f6 Th8—f8 17. Df6 n. f8 [zieht Weiss die Dame fort, so entscheidet 17. . . . . Sd4—e2†] Td8 n. f8 18. Sb1—a3 Sd4—e2† 19. Kg1—h1 Tf8—f4.

Weiss.		Schwarz.
15.	. . . .	f6—f5
16.	Dh4—f2	Df7—h5
17.	Ta1—e1	f5—f4
18.	c2—c3	Sd4—c6
19.	b4—b5	Sc6—b8
20.	Df2 n. a7	

Weiss entfernt hierdurch seine Dame aus dem Spiel.

20.	. . . .	b7—b6
21.	Da7—a4	Th8—g8
22.	Te1—d1	

Weiss.	Schwarz.

Schwarz erhält dadurch die Gelegenheit, auf elegante Weise das Spiel zu beschliessen.

(Siehe Diagramm.)

22. .... Tg8 n. g2†
23. Kg1 n. g2 Dh5—e2†
24. Kg2—h1

Auf 24. Kg2—h3 gewinnt 24. .... Td8—g8

24. .... Td8—d2 und gewinnt.

Stellung nach dem 22. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

II.

A. *** J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	0—0	Sg8—f6
5.	c2—c3	Sf6 n. e4
6.	d2—d4	d7—d5
7.	Lc4—b5	e5 n. d4
8.	c3 n. d4	Lc5—d6
9.	Sf3—e5	Ld6 n. e5
10.	d4 n. e5	0—0
11.	f2—f3	Se4—c5
12.	Sb1—c3	Sc6—e7
13.	Lc1—g5	c7—c6
14.	b2—b4	

Weiss will seinen Läufer zum Angriff auf d3 portiren, dazu muss er zunächst den Springer vertreiben.

14. .... Sc5—e6

Schlecht wäre 14. .... c6 n. b5 15. b4 n. c5, da Schwarz hierdurch seine Bauern selbst sprengen und in der Folge den d-Bauer verlieren würde.

	Weiss	Schwarz
15.	Lg5 n. e7	Dd8 n. e7
16.	Lb5—d3	Se6—f4
17.	Tf1—e1	De7—g5

Hier konnte mit Vortheil 17. .... De7 n. b4 geschehen.

18.	Dd1—c2	Sf4 n. d3
19.	Dc2 n. d3	Lc8—f5
20.	Dd3—c2	

Schlecht wäre 20. Dd3—e3 wegen 20. ... Dg5 n. e3 21. Te1 n. e3 d5—d4.

20. .... Ta8—e8
21. g2—g3

Als Vorbereitung zu f3—f4, das zur Deckung des e—Bauern durchaus nothwendig ist.

21.	....	f7—f6
22.	f3—f4	Dg5—g6
23.	Ta1—c1	f6 n. e5

	Weiss.	Schwarz.
24.	f4 n. e5	Lf5 — g4
25.	De2 — d2	Tf8 — f5
26.	Dd2 — d4	Dg6 — h5
27.	Dd4 n. a7	Tf5 n. e5
28.	Te1 n. e5	

Weiss muss tauschen, da er bei 28. Da7—f2 durch 28. . . . . d5—d4, bei 28. Te1—f1 durch 28. . . . . Lg4—h3 in Nachtheil kommt.

	Weiss.	Schwarz.
28.	. . . .	Dh5 n. e5
29.	Da7 — f2	

Schwarz drohte mit d5—d4 die weisse Dame abzusperren.

29.	. . . .	d5 — d4
30.	Sc3 — d1	d4 — d3
31.	Sd1 — c3	Te8 — f8
32.	Df2 — d2	De5 — d4†

Aufgegeben.

III.

G. R. Neumann. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	Lf1 — c4	Lf8 — c5
4.	0 — 0	Sg8 — f6
5.	c2 — c3	Sf6 n. e4
6.	Lc4 — d5	Se4 n. f2
7.	Tf1 n. f2	Lc5 n. f2 †
8.	Kg1 n. f2	Sc6 — e7
9.	Ld5 — b3	e5 — e4
10.	Sf3 — e5	d7 — d5
11.	d2 — d4	0 — 0
12.	Kf2 — g1	f7 — f6
13.	Se5 — g4	c7 — c6
14.	Sg4 — f2	Kg8 — h8
15.	c3 — c4	Lc8 — e6
16.	c4 n. d5	Le6 n. d5

Auf 16. . . . . c6 n. d5 folgt

17\. Sf2 n. e4.

17.	Lb3 n. d5	c6 n. d5
18.	Sb1 — c3	Dd8 — b6

Schwarz muss, bevor er seinen S[illegible]ger nach g6 spielt, seine Dame w[illegible]ziehen, um den d Bauer nöthigenf[illegible] mit dem Thurm decken zu k[illegible]n.

1[illegible]	Sc8 — a4	Db6 — c6
2[illegible]	T[illegible]1 — f4	Se7 — g6
21.	Ta1 — c1	Dc6 — e6
22.	Sa4 — c5	De6 — e7
23.	Sf2 — h3	Ta8 — c8
24.	Sc5 — a4	f6 — f5
25.	Sa4 — c3	De7 — d7
26.	Dd1 — h5	Tc8 — c6
27.	Sh3 — g5	

Weiss nöthigt hierdurch den Gegner, den h Bauer vorzuziehen, während Schwarz nach Abtausch des Läufers das Feld h6 mit dem Thurm besetzen wollte.

27.	. . . .	h7 — h6
28.	Sg5 — h3	b7 — b5

Schwarz will den Springer von c3 vertreiben, damit nach Abtausch des Läufers der Bauer d5 nicht von beiden Springern angegriffen ist.

29.	Sc3 — e2	Sg6 n. f4
30.	Sh3 n. f4	Tc6 n. c1 †
31.	Se2 n. c1	Tf8 — f6
32.	Sc1 — e2	g7 — g5

Verfrüht, Schwarz hätte erst den König nach h7 spielen sollen, dann erst g7—g5, um den Springer nicht über g6 nach e5 zu lassen.

33.	Sf4 — g6 †	Kh8 — g7

Weiss.	Schwarz.
34. Sg6 — e5	Dd7 — c8
35. h2 — h4	

Hierdurch zwingt Weiss den Gegner mit dem gBauer vorzugehen und hindert so das Vorrücken des fBauern.

35.	g5 — g4
36. Kg1 — h2	b5 — b4
37. Se2 — f4	Dc8 — d8
38. Kg2 — h3	Kg7 — h7
39. Sf4 — e6	Dd8 — d6
40. Se6 — f4	Dd6 — d8
41. Se5 — d7	Dd8 — d7

Schwarz.



Weiss.

Remis.

IV.

Dr. V. Knorre. A. Anderssen.

Weiss	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Sg1 — f3	Sb8 — c6
3. Lf1 — c4	Lf8 — c5
4. 0—0	Sg8 — f6
5. c2—c3	Sf6 n. e4
6. Lc4 — d5	Se4 n. f2
7. Ld5 n. f7 †	

Diese Opfercombination ist nicht ganz correct, da Schwarz bei richtiger Entgegnung die überwiegend bessere Stellung erlangen müsste.

7.	Ke8 n. f7
8. Sf3 n. e5 †	Sc6 n. e5
9. d2 — d4	Se5 — g4?

Durch 9. . . . . Th8 — e8 würde Schwarz das bessere Spiel erhalten; falsch wäre dagegen 9. . . . . Lc5 — b6 wegen 10. Dd1 — h5 † Se5 — g6 11. Tf1 n. f2 † Kf7 — e8 12. Lc1 — g5 und gewinnt die Dame, oder 11. . . . . Kf7 — e6 12. Dh5 — f5 † Ke6 — d6 13. Sb1 — a3.

10. Dd1 n. g4	Lc5 — e7
11. Tf1 n. f2 †	Le7 — f6

Weiss.	Schwarz.
12. Lc1 — g5	h7 — h5
13. Lg5 n. f6	g7 n. f6
14. Dg4 — g5	d7 — d5
15. Sb1 — d2	a7 — a5
16. Ta1 — f1	Ta8 — a6
17. Tf2 — f4	Lc8 — g4
18. Sd2 — f3	Lg4 n. f3
19. Tf4 n. f3	Ta6 — e6
20. Tf3 — g3	Kf7 — e7
21. Dg5 — f5	

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.

Die schwarze Stellung ist nun völlig unhaltbar.

21.	Dd8 — d6
22. Tg3 — g7 †	Ke7 — d8

Auf 22. .... Ke7 — e8 oder f8 folgt

Weiss.	Schwarz.
23. Tg7 n. c7	
23. c3 — c4	d5 n. c4

Ein den Untergang beschleunigender Fehler.

24. Df5 n. a5	Aufgegeben.

V.

J. Kolisch. L. Paulsen.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Sg1 — f3	Sb8 — c6
3. Lf1 — c4	Lf8 — c5
4. 0—0	Sg8 — f6
5. d2 — d3	d7 — d6
6. Lc1 — g5	0 — 0

Wir glauben, dass die Rochade hier nicht am Orte ist; Schwarz musste Lc8 — g4 und dann h7 — h6 spielen.

7. Sb1 — c3	Lc8 — e6
8. Lc4 — b3	Dd8 — e7

Ein schwacher Zug, der die Dame den Angriffen der kleinen Offiziere des Gegners aussetzt.

9. Sf3 — h4	h7 — h6
10. Sh4 — f5	Le6 n. e5
11. Sc3 — d5	De7 — d7
12. Lg5 n. f6	Lf5 — e6?

Besser war 12. .... Lf5 — g4.

13. Dd1 — h5	Kg8 — h7
14. Kg1 — h1	Le6 n. d5
15. e4 n. d5	Sc6 — d4
16. f2 — f4	Dd7 — f5

Auf 16. .... g7 n. f6 folgt 17. f4 n. e5 Tf8 — g8 18. Tf1 n. f6 Tg8 — g6 19. e5 — e6 und Weiss gewinnt.

17. Dh5 n. f5	Sd4 n. f5
18. f4 n. e5	Sf5 — e3
19. [illegible] — e7	Se3 n. f1

Weiss.	Schwarz.
20. Ta1 n. f1	Ta8 — e8

Wollte Schwarz 20. .... Tf8 — e8 spielen, so erlangt Weiss mit 21. Tf1 n. f7 Kh7 — g8 [21. .... d6 n. e5 22. Le7 — f6] 22. e5 — e6 das überlegene Spiel.

21. Le7 n. f8	Te8 n. f8
22. c2 — c3	Tf8 — e8

Hier war 22. .... d6 n. e5 am Orte.

23. d3 — d4	Lc5 — b6
24. e5 n. d6	c7 n. d6
25. g2 — g3	Kh7 — g8
26. Kh1 — g2	Te8 — e2 †

Schwarz tauscht mit Recht die Thürme ab, um nun wegen der Läufer ungleicher Farbe auf Remis zu spielen.

27. Tf1 — f2	Te2 n. f2 †
28. Kg2 n. f2	Lb6 — d8
29. Lb3 — a4	Ld8 — g5
30. c3 — c4	Kg8 — f8
31. e4 — c5	Kf8 — e7
32. c5 — c6	b7 n. c6
33. d5 n. c6	Ke7 — d8
34. b2 — b4	Lg5 — d2
35. b4 — b5	Ld2 — a5
36. Kf2 — e3	Kd8 — e7
37. La4 — b3	La5 — c7
38. Ke3 — e4	Ke7 — e8
39. Ke4 — d5	Ke8 — d8

Weiss.	Schwarz.
40. Lb3 — d1	Kd8 — e8
41. Ld1 — h5	Ke8 — e7
42. Kd5 — c4	Lc7 — b6
43. a3 — a4	Lb6 — a5
44. Kc4 — d5	La5 — c7

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
45. Lh5 n. f7!	Ke7 n. f7?

Der entscheidende Fehler: Schwarz durfte sich mit dem König nicht entfernen, sondern musste mit seinem Läufer das Vorgehen des a — Bauern hindern, wodurch er Remis erlangt hätte.

46. a4 — a5	Kf7 — e7

Auf 46. . . . . Lc7 n. a5 entscheidet 47. Kd5 n. d6 nebst 48. c6 — c7.

47. b5 — b6	Lc7 n. b6

Es ist klar, dass auf 47. . . . . a7 n. b6 Weiss mit 48. a5 — a6 Lc7 — b8 49. c6 — c7 gewinnt.

48. a5 n. b6	a7 n. b6
49. Kd5 — c4	Ke7 — d8
50. d4 — d5	Kd8 — c7
51. Kc4 – b5 und gewinnt.	

VI.

S. Dubois. W. Steinitz.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Sg1 — f3	Sb8 — c6
3. Lf1 — c4	Lf8 — c5
4. 0 — 0	Sg8 — f6
5. d2 — d3	d7 — d6
6. Lc1 — g5	h7 — h6

Vergleiche die Anmerkung zum 6. Zuge der vorhergehenden Partie.

7. Lg5 — h4	g7 — g5
8. Lh4 — g3	h6 — h5
9. h2 — h4	

Auf 9. Sf3 n. g5 spielt Schwarz 9. . . . . h5 — h4.

9.	Lc8 — g4
10. c2 — c3	Dd8 — d7
11. d3 — d4	e5 n. d4

Weiss.	Schwarz.
12. e4 — e5	d6 n. e5
13. Lg3 n. e5	Sc6 n. e5
14. Sf3 n. e5	Dd7 — f5
15. Se5 n. g4	h5 n. g4
16. Lc4 — d3	Df5 — d5
17. b2 — b4	

Auf 17. Tf1 — e1† spielt Schwarz 17. . . . . Ke8 — d7
(Siehe Diagramm.)

17.	0 — 0 — 0

Schwarz opfert, um das Spiel zur schnellen Entscheidung zu bringen mit Recht eine Figur.

18. c3 — c4	Dd5 — c6
19. b4 n. c5	Th8 n. h4
20. f2 — f3	Td8 — h8
21. f3 n. g4	

Stellung nach dem 17. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

Weiss muss 21. . . . . g4—g3 hindern, wollte er nun 21. Dd1—e1 spielen, so gewinnt Schwarz mit 21. . . . . g4 n. f3 22. Ld3—f5† Kc8—b8 23. Lf5—h3 g5—g4. Auf 21. Ld3—f5† Kc8—b8 22. Lf5 n. g4 entscheidet 22. . . . . Dc6 n. c5 23. Dd1—d3 Dc5—e5 24. Kg1—f2 [der einzige Zug, um 24. . . . . De5—g3 zu pariren] Th4 n. g4 25. f3 n. g4 Sf6 n. g4† 26. Kf2—f3 Sg4—h2† 27. Kf3—f2 De5—f4† 28. Kf2—e1 Sh2 n. f1.

	Weiss.	Schwarz.
21.	. . . .	Dc6—e8
22.	Dd1—e1	De8—e3†

Der entscheidende Zug, der f2 absperrt.

23.	De1 n. e3	d4 n. e3
24.	g2—g3	Th4—h1†
25.	Kg1—g2	Th8—h2†
26.	Kg2—f3	Th1 n. f1†
27.	Ld3 n. f1	Th2—f2†
		und gewinnt.

VII.

Dr. M. Lange. P. Hirschfeld.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	0—0	d7—d6
5.	c2—c3	Lc5—b6
6.	d2—d4	Lc8—g4
7.	Lc1—e3	

Der beste Zug ist 7. Lc4—b5, worauf nach 7. . . . . Lg4—d7 8. d4 n. e5 d6 n. e5 9. Lb5 n. c6 Ld[illegible] n. c6 10. Sf3 n. e5 Dd8 n. d1 11 Tf1 n. d1 Weiss das bessere Sp[illegible] hat.

7.	. . . .	Dd8—f6
8.	[illegible]4—d5	Sc6—e7
9.	[illegible] n. b6	a7 n. b6

	Weiss.	Schwarz.
10.	Sb1—d2	Se7—g6
11.	h2—h3	Lg4—d7
12.	Kg1—h2	Sg6—f4
13.	Sf3—g1	h7—h5
14.	g2—g3	Sf4—g6
15.	Sg1—e2	Sg8—h6
16.	f2—f4	h5—h4!

Hierdurch macht sich Schwarz die h—Linie frei, da Weiss, will er nicht den f—Bauer verlieren, g3—g4 nicht spielen kann.

17.	f4—f5	h4 n. g3†
18.	Se2 n. g3	Sg6—f4
19.	Sg3—h5	Df6—h4
20.	Sh5 n. f4	

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
20.	. . . .	Sh6 — g4† und gewinnt.

Auf 21. Kh2 — g2 entscheidet 21. . . . . Sg4 — e3†, auf Kh2—h1 oder g1 Dh4 — g3.

VIII.

Schmidt. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	Lf1 — c4	Lf8 — c5
4.	0 — 0	d7 — d6
5.	c2 — c3	Sg8 — f6
6.	d2 — d4	e5 n. d4

Besser ist 6. . . . . Lc5—b6.

7.	c3 n. d4	Lc5 — b6
8.	Lc1 — g5	0 — 0
9.	Sb1 — c3	Lc8 — g4
10.	Lg5 — e3	d6 — d5

Ein nicht ganz correctes Opfer, welches aber Schwarz den Angriff verschafft.

11. e4 n. d5

Besser war 11. Sc3 n. d5

11.	. . . .	Lg4 n. f3
12.	g2 n. f3	

Nimmt Weiss mit der Dame, so folgt 12. . . . . Sc6 n. d4 mit gutem Spiel.

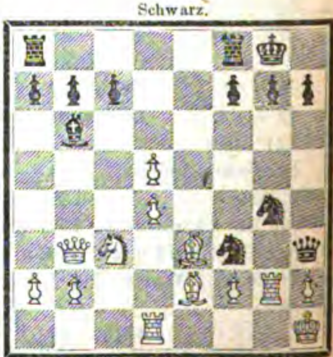
12.	. . . .	Sc6 — e7
13.	Dd1 — b3	Se7 — f5
14.	Ta1 — d1	Sf5 — h4

	Weiss.	Schwarz.

Schwarz hat so stets einen Bauer angreifend den Springer auf einen äusserst günstigen Posten gespielt.

15.	Lc4 — e2	Dd8 — d7
16.	Kg1 — h1	Dd7 — h3
17.	Tf1 — g1	Sh4 n. f3
18.	Tg1 — g2	Sf6 — g4

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
19.	Le2 n. f3	

In einer ähnlichen Stellung spielt de Rivière gegen P. Morphy (vergl. die folgende Partie) Ta1 — g1; wollte hier Weiss 19. Td1 — g1 ziehen, so darf nicht 19. . . . . Sf3 n. h2 folgen, da dann Schwarz durch 20. Tg2 — g3 Dh3 — h4 21. Kh1 — g2 in Nachtheil käme, sondern Schwarz spielt zunächst 19. . . . . f7 — f5.

19.	. . . .	Dh3 n. f3
20.	Sc3 — a4	f7 — f5
21.	Sa4 n. b6	c7 n. b6
22.	d5 — d6†	Kg8 — h8
23.	d4 — d5	Tf8 — f6
24.	Td1 — d3	

Weiss intendirt nun offenbar 25. Le3 — d4 mit Angriff auf die Dame und die Qualität, übersieht aber dabei die Absicht des Gegners. (Siehe Diagramm.)

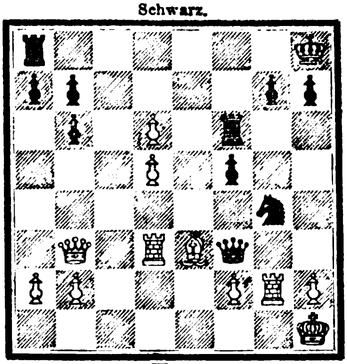
24.	. . . .	Tf6 — g6!

Aufgegeben.

Weiss kann das Matt höchstens noch 6 Züge aufhalten, nämlich 25. Kh1 — g1 [auf jeden andern Zug früher Matt] Sg4 n. f2 26. Kg1 — f1! Sf2 n. d3† 27. 27. Tg2 — f2 Df3 n. e3 28. Db3 n. d3 De3 n. d3† 29. Tf2 — e2 Ta8 — e8 nebst 30. . . . . Dd3 n. e2† und Matt. Scheinbar gut wäre 24. . . . . Tf6 — h6 wegen 25. Kh1 — g1! [auf jeden andern Zug würde Weiss spätestens in 4 Zügen matt werden].

Stellung nach dem 24. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

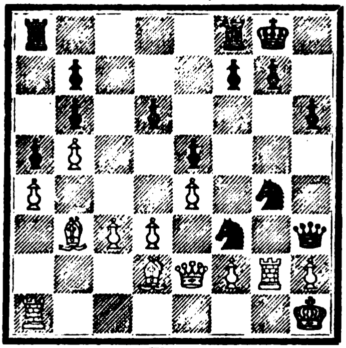
IX.

A. de Rivière. P. Morphy.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5	10.	Lc4 — b3	0 — 0
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6	11.	Sb1 — d2	Se7 — g6
3.	Lf1 — c4	Lf8 — c5	12.	Sd2 — c4	Lc8 — g4
4.	d2 — d3	Sg8 — f6	13.	Sc4 n. b6	c7 n. b6
5.	0 — 0	h7 — h6	14.	Dd1 — e2	Sg6 — h4
6.	c2 — c3	d7 — d6	15.	Kg1 — h1	Dd8 — c8
7.	b2 — b4	Lc5 — b6	16.	Lc1 — d2	Ld4 n. f3
8.	a2 — a4	a7 — a5	17.	g2 n. f3	Dc8 — h3
9.	b4 — b5	Sc6 — e7	18.	Tf1 — g1	Sh4 — f3

	Weiss.	Schwarz.
19.	Tg1 — g2	Sf6 — g4

Schwarz.



Weiss.

20.	Ta1 — g1	g7 — g5

Ein Fehler, der richtige Zug war 20. . . . . Sf3 n. g1.

21.	Lb3 — d1	

Hierdurch nöthigt Weiss den Gegner zu dem folgenden Zuge, der ihm nachtheilig werden muss.

21.	. . . .	Sg4 n. h2
22.	Tg2 — g8	Dh8 — h4
23.	Kh1 — g2	g5 — g4
24.	Tg1 — h1	f7 — f5
25.	e4 n. f5	Tf8 n. f5
26.	De2 — e4	Ta8 — f8
27.	Ld1 n. f3	Tf5 n. f3
28.	De4 — g6†	Kg8 — h8
29.	Dg6 n. h6†	Dh4 n. h6
30.	Ld2 n. h6	Tf3 n. f2†
31.	Kg2 — g1	Tf2 — f1†

Schwarz kann den Springer nicht retten, er sucht also den Läufer des Gegners zu erobern.

32.	Kg1 n. h2	Tf8 — f2†
33.	Tg3 — g2	g4 — g3 †!
34.	Kh2 n. g3	Tf2 — f3†

Besser war sofort 34. . . . . Tf1 n. h1, durch das Schach wird der weisse König zum Nachtheil für Schwarz vorwärts getrieben.

	Weiss.	Schwarz.
35.	Kg3 — g4	Tf1 n. h1
36.	Kg4 n. f3	Th1 n. h6

Schwarz hat einen Bauer mehr, doch ist seine Bauernstellung schlecht und sein König abgeschnitten.

37.	c3 — c4	Kh8 — h7
38.	Kf3 — e4	Th6 — h4†
39.	Ke4 — f5	Th4 — f4†
40.	Kf5 — e6	Tf4 — d4
41.	Tg2 — g3	e5 — e4
42.	Tg3 — g4	

Der richtige Zug, um Bauernverlust zu vermeiden.

42.	. . . .	Td4 n. d3
43.	Tg4 n. e4	Kh7 — g6

Auf 43 . . . . Kh7 — g7 spielt Weiss am besten 44. Te4 — f4

44.	Te4 — g4†	Kg6 — h7
45.	Ke6 — d7	Td3 — a3
46.	Kd7 n. d6	Ta3 n. a4
47.	Kd6 — c7	Ta4 — b4

Schwarz hat keinen bessern Zug.

48.	Kc7 n. b6	a5 — a4
49.	Kb6 — a5	

Weiss spielt gegen seinen gefürchteten Gegner mit der grössten Vorsicht: 49. Kb6 n. b7 a4 — a3 50. Tg4 — g3 Tb4 — a4 51. Tg3 n. a3! Ta4 n. a3 52. c4 — c5 führte schneller zum Ziel.

49.	. . . .	Tb4 — b1
50.	c4 — c5	

Bei 50. Ka5 n. a4, würde Schwarz den weissen König mit 50. . . . . Tb1 — a1† zurückdrängen.

50.	. . . .	a4 — a3
51.	Tg4 — a4	Tb1 — b3
52.	Ka5 — b6	Kh7 — g6
53.	Ta4 — a5	Tb3 — c3
54.	Ta5 — a7	Kg6 — f5
55.	Ta7 n. b7	und gewinnt.

X.

J. Kolisch. L. Paulsen.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Sg1 — f3	Sb8 — c6
3. Lf1 — c4	Lf8 — c5
4. d2 — d3	Sg8 — f6
5. Lc1 — g5	d7 — d6
6. 0 — 0	0 — 0

Besser war 6. . . . . h7 — h6

7. Sb1 — c3   Lc8 — e6

8. Sc3 — e2

Weiss scheut mehr Tempoverlust als einen Doppelbauer. In seinem Zuge liegt bereits die Absicht, den Springer f3 zu opfern, da sonst der e-Bauer verloren geht.

8.	Le6 n. c4
9. d3 n. c4	h7 — h6
10. Lg5 — h4	g7 — g5
11. Sf3 n. g5	h6 n. g5
12. Lh4 n. g5	Kg8 — g7
13. Se2 — g3	Kg7 — g6

Schwarz muss 14. Sg3 — h5† verhüten.

14. b2 — b4   Lc5 — b6

Mit dem Läufer den Bauer zu schlagen wäre wegen 15. f2 — f4 nicht vortheilhaft; der richtige Zug war 14. . . . . Sc6 n. b4. Der verschmähte Bauer erweist sich nun als sehr lästig.

15. Lg5 n. f6   Kg6 n. f6

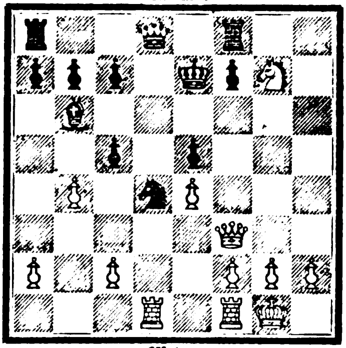
Schwarz darf mit der Dame nicht nehmen, da dann 16. Dd1 — h5† Kg6 — g7 17. Sg3 — f5† Kg7 — g8 18. Ta1 — d1 Df6 — g6 19. Dh5 — h4 Tf8 — d8. 20. Td1 — d3 für Weiss entscheidet.

16. Dd1 — f3†	Kf6 — e7
17. Sg3 — f5†	Ke7 — e8†
18. c4 — c5	d6 n. c5
19. Sf5 — g7†	

Um der Dame die Diagonale zu versperren.

Weiss.	Schwarz.
19.	Ke8 — e7
20. Ta1 — d1	Sc6 — d4

Schwarz.



Weiss.

21. Df3 — h5!   Tf8 — g8

Die Deckung des e-Bauern mit 21. . . . . f7 — f6 wäre nicht gut.

22. b4 n. c5   Ke7 — f8

Auf 22. . . . . Tg8 n. g7 folgt 23. Dh5 n. e5† Ke7 — f8 24. Td1 n. d4 Dd8 — g5 25. De5 n. g5 Tg7 n. g5 26. c5 n. b6, auf 22. . . . . Lb6 n. c5 23. Dh5 n. e5† Ke7 — f8 24. De5 n. c5† Kf8 n. g7 25. Td1 n. d4.

23. Dh5 n. e5	Sd4 — e2†
24. Kg1 — h1	Dd8 — h4
25. c5 n. b6	Tg8 n. g7
26. b6 n. c7	Tg7 — h7
27. Td1 — d3	Se2 — f4

Schwarz muss 28. Td3 — h3 verhüten.

28. Td3 — d8†	Ta8 n. d8
29. c7 n. d8 D†	Dh4 n. d8
30. De5 n. f4	Aufgegeben.

XI.

S. Loyd.	S. Rosenthal.
Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Sg1 — f3	Sb8 — c6
3. Lf1 — c4	Lf8 — c5
4. d2 — d3	Sg8 — f6
5. Lc1 — e3	Lc5 — b6
6. Sb1 — c3	d7 — d6
7. h2 — h3	Sc6 — a5
8. Lc4 — b3	Sa5 n. b3
9. a2 n. b3	Lc8 — e6
10. Sc3 — b5	

Hierdurch zwingt Weiss den Gegner, die Läufer zu tauschen.

10. . . . . Lb6 n. e3
11. f2 n. e3 c7 — c6

Mit 11. . . . . a7 — a6 sparte Schwarz ein Tempo.

12. Sb5 — c3 Dd8 — c7
13. g2 — g4 a7 — a6
14. d3 — d4 0 — 0 — 0
15. d4 — d5

Es ist im Allgemeinen nicht günstig, einen Doppelbauer rückständig zu lassen.

15. . . . . Le6 — d7
16. g4 — g5 Sf6 — e8
17. Sf3 — d2 c6 — c5
18. Sd2 — c4 h7 — h6

Ein Fehler, den der Gegner geschickt ausbeutet.

19. Dd1 — h5 Th8 — f8
20. g5 n. h6 Tf8 — h8

Dieses Manöver verschlechtert die schwarze Stellung, besser war es, einen Bauer aufzugeben.

21. h6 n. g7 Th8 n. h5
22. g7 — g8 D Th5 n. h3
23. Th1 n. h3 Ld7 n. h3
24. Sc3 — b5! Dc7 — e7

Auf 24. . . . . a6 n. b5 folgt 25. Ta1 — a8 † Kc8 — d7 26. Dg8 n. f7 † u. Matt.

Weiss.	Schwarz.
25. Dg8 — h7	Lh3 — g4
26. Sb5 — a7 †	Kc8 — b8

Etwas besser war 26. . . . . Kc8 — c7.

27. Ta1 n. a6 Se8 — c7

Es ist klar, dass Schwarz den Thurm nicht nehmen darf, da er dann mit 28. Sa7 — c6 † die Dame verliert.

28. Ta6 — a5 De7 — f6
29. Dh7 — h1 Td8 — h8
30. Dh1 — f1 Lg4 — f3
31. Sc4 — b6!

Eine vorzügliche Entgegnung: Schwarz muss nun zunächst auf Erhaltung seiner Dame bedacht sein.

Schwarz.



Weiss

31. . . . . Df6 — h4 †
32. Ke1 — d2 Dh4 — g4
33. Df1 n. f3!

Ein geniales, des berühmten Problemcomponisten würdiges Opfer.

33. . . . . Dg4 n. f3
34. Sb6 — d7 † Kb8 — a8
35. Sa7 — c6 † Sc7 — a6
36. Sd7 — b6 † u. Matt.

Ungarische Partie.

Die „ungarische" Partie, so genannt nach einer Correspondenzpartie zwischen dem Pariser und Pesther Schachclub, in welcher letzterer sie spielte und glücklich durchführte, besteht in den Zügen

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	Lf1 — c4	Lf8 — e7

Sie wurde vom Pesther Club gewählt, um der italienischen Partie auszuweichen, in der sich Paris gegen London ausgezeichnet hatte, heut spielt sie wohl der Nachziehende, um der unbequemen Vertheidigung des Evans-Gambits zu entgehen. Der Anziehende setzt das Spiel am besten mit

4. d2 — d4

fort, worauf sich einige Varianten ergeben.

1. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
4.	. . . .	e5 n. d4

Hiermit räumt der Nachziehende dem Gegner zu viel Terrain ein.

5.	c2 — c3	Sc6 — a5

5. . . . . d4 — c3: wäre wegen 6. Dd1 — d5 sofort verderblich, ebensowenig darf 5. . . . . Sg8 — f6 geschehen, da hier auf 6. e4 — e5 nicht 6. . . . . d7 — d5 erwidert werden darf.

6.	Lc4 — d3	d7 — d5
7.	e4 — e5	

Bei 7. e4 n. d5 würde Schwarz mit 7. . . . . Dd8 n. d5 8. c3 n. d4 Lc8 — g4 9. Lc1 — e3 0 — 0 — 0 ein recht gutes Spiel erlangen

7.	. . . .	Lc8 — g4
8.	c3 n. d4	Le7 — b4 †
9.	Sb1 — c3	

9. Ke1 — f1 würde wohl die Entwicklung des schwarzen Springers nach e7 hindern (wegen 10. a2 — a3), doch kein Aequivalent für den Verlust der Rochade bieten, da Schwarz dann 9. . . . . Dd8 — d7 nebst 10. . . . . 0 — 0 — 0 spielt.

9.	. . . .	Sg8 — e7
10.	0 — 0	Lb4 n. c3
11.	b2 n. c3	Dd8 — d7

[Sch]warz darf nicht sofort rochiren wegen 12. Ld3 n. h7† Kg8 n. h7 13 [S]f3 — g5 † Kh7 — g8 14. Dd1 n. g4.

12.	Kg1 — h1	0 — 0
13.	Dd1 — c2	Se7 — g6

Weiss.		Schwarz.
14.	Lc1 — a3	Tf8 — e8
15.	Sf3 — d2	

und Weiss hat ein gutes Angriffsspiel, während die schwarzen Steine deplacirt sind.

2. Spiel.

Weiss		Schwarz
4.	. . . .	d7 — d6
5.	d4 — d5	

5. d4 n. e5 d6 n. e5! gleicht die Spiele aus, verwerflich wäre hier 6. . . . . Sc6 n. e5 wegen 7. Sf3 n. e5 d6 n. e5 8. Dd1 — h5. Auch 5. c2 — c3 ist nicht besonders stark, da Schwarz mit 5. . . . . Sg8 - f6 6. Dd1 — c2 0 — 0 7. Lc1 — e3 Sf8 — e8 ein ziemlich gleiches Spiel erlangt.

5. . . . . Sc6 — b8

Verwerflich wäre 5. . . . . Sc6 — a5, da Schwarz nach 6. Lc4 — d3 sofort zu 6. . . . . b7 — b6 genöthigt ist, um den mit 7. b2 — b4 drohenden Springerverlust abzuwenden.

6. Lc4 — d3

Hiermit hindert Weiss 6. . . . . f7 — f5

6.	. . . .	Sb8 — d7
7.	c2 — c4	Sg8 — f6
8.	Sb1 — c3	0 — 0
9.	0 — 0	

und Weiss hat das freiere Spiel.

Erläuternde Partieen.

I.

J. H. Zukertort. C. Mayet.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5	9.	Sb1 — c3	Sg8 — e7
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6	10.	0 — 0	Lb4 n. c3
3.	Lf1 — c4	Lf8 — e7	11.	b2 n. c3	Dd8 — d7
4.	d2 — d4	e5 n. d4	12.	Kg1 — h1	0 — 0
5.	c2 — c3	Sc6 — a5	13.	Dd1 — c2	Se7 — g6
6.	Lc4 — d3	d7 — d5	14.	Lc1 — a3	Tf8 — e8
7.	e4 — e5	Lc8 — g4	15.	Sf3 — d2	b7 — b5
8.	c3 n. d4	Le7 — b4 †	16.	f2 — f4	Sa5 — c4

Weiss.	Schwarz.
17. Ld3 n. c4	d5 n. c4
18. f4 — f5	Sg6 — e7
19. La3 n. e7	Dd7 n. e7
20. f5 — f6	

Wollte Weiss mit 20. h2 — h3 auf Eroberung des Läufers spielen, so antwortet Schwarz mit 20. .... De7 — h4 21. Tf1 — f4 Lg4 — d1! 22. Dc2 — e4 Dh4 — h5 oder 21. Dc2 — e4 h7 — h5 22. Kh1 — g1 Dh4 — g5! oder 21. Kh1 — g1 Lg4 n. h3 22. g2. n. h3 [22. Sd2 — f3 Dh4 — g3] Dh4 — g3† u. s. w.

20. .... De7 — e6

Bei 20. .... g7 n. f6 gewinnt Weiss mit 21. Sd2 — e4.

21. Sd2 — e4 Lg4 — f5

Auf 21. .... g7 — g6 folgt 22. Dc2 — d2 Kg8 — h8 23. Dd2 — h6 Te8 — g8 24. Se4 — g5.

22. f6 n. g7

Weiss droht mit 23. Tf1 n f5 nebst 24. Se4 — f6†

22. .... Lf5 — g6

Entschieden besser als den Springer zu nehmen.

23. Tf1 — f6 De6 — e7
24. Ta1 — f1 a7 — a5
25. h2 — h4

Bevor Weiss losschlägt, sucht er den Gegner zu nöthigen, seinen Eckbauer zwei Schritte entgegen zu ziehen, wodurch die Stellung des Läufers ihres Schutzes beraubt wird. Wie wichtig dies ist, zeigt die Fortsetzung.

25. .... h7 — h5
26. Tf1 — f4 Ta8 — b8

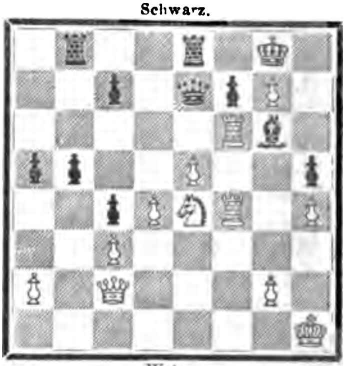
(Siehe Diagramm.)

27 Tf6 n. f7 De7 n. f7

Bei 27. .... Lg6 n. f7 entscheidet sofort 28. Se4 — f6†, auf 27 .... Lg6 n. e4 folgt 28. Dc2 n. De7 — e6 29. Tf4 — f6 De6 — g4 [auf jeden andern Damenzug entscheidet 30. Dc4 — g6] 30. Tf7 — f8† Te8 n. f8 [auf 30. .... Kg8 n. g7 folgt Matt in 2 Zügen] 31. g7 n. f8 D† Ta8 n. f8 32. Tf6 — g6†, oder 28. .... De7 n. f7 29. Tf4 n. f7 Kg8 n. f7 30. Dc4 — h7 Te8 — g8 31. Dh7 n. h5†, auf 27. .... De7 — e6 endlich 28. Tf7 n c7.

Stellung nach dem 26. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
28. Tf4 n. f7	Kg8 n. f7
29. Dc2 — f2†	Kf7 n. g7
30. Df2 — f6†	Kg7 — h7
31. Se4 — g5†	Kh7 — h6
32. Sg5 — e6	Tb8 — b6
33. Df6 — g5†	Kh6 — h7
34. Se6 — f4	Te8 — g8

Ein letzter Angriffsversuch.

35. Sf4 n. h5	Lg6 n. h5
36. Dg5 n. h5†	Tb6 — h6
37. Dh5 — f5†	Tg8 — g6
38. e5 — e6!	

Der entscheidende Zug: bei 38. h4 — h5 würde Schwarz mit 38. .... Th6 n. h5† 39. Df5 n. h5 Tg6 — h6 40. Dh5 n. h6† Kh7 n. h6 41. Kh1 — g1 b5 — b4 42. Kg1 — f1 b4 — b3 gewinnen.

38. .... Th6 n. h4†

	Weiss.	Schwarz.
39.	Kh1 — g1	Th4 — g4
40.	e6 — e7	Tg4 n. g2 †
41.	Kg1 — f1	Tg2 — g1 †
42.	Kf1 — f2	Tg1 — g2 †
43.	Kf2 — f3	Tg2 — g3 †
44.	Kf3 — f4	Aufgegeben.

II.

A. Anderssen. C. Mayet.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	Lf1 — c4	Lf8 — e7
4.	d2 — d4	d7 — d6
5.	d4 — d5	Sc6 — b8
6.	Lc4 — d3	Sb8 — d7
7.	c2 — c4	Sd7 — c5
8.	Ld3 — c2	a7 — a5
9.	Sb1 — c3	h7 — h6
10.	h2 — h3	Sg8 — f6
11.	0 — 0	0 — 0
12.	Kg1 — h2	c7 — c6
13.	Dd1 — e2	Lc8 — d7
14.	Sf3 — g1	g7 — g5

Schwarz will f2 — f4 hindern, vermag aber in der That dem Gegner nur den folgenden Vorbereitungszug abzunöthigen.

15.	g2 — g3	Sf6 — h7
16.	f2 — f4	f7 — f6
17.	Lc1 — e3	Kg8 — g7
18.	Le3 n. c5	d6 n. c5
19.	f4 n. e5	f6 n. e5
20.	Tf1 n. f8	Dd8 n. f8
21.	Ta1 — f1	Le7 — f6
22.	Sc3 — a4	Df8 — d6
23.	Sg1 — f3	Ta8 — f8
24.	Sf3 — d2	Ld7 — e8
25.	Sd2 — b3 !	

(Siehe Diagramm.)

25.	. . . .	c6 n. d5
26.	e4 n. d5	Le8 n. a4

Schwarz geht in die ihm gestellte Falle.

Stellung nach dem 25. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
27.	De2 — e4	Tf8 — h8
28.	De4 — g6 †	Kg7 — f8
29.	Dg6 n. h6 †	Kf8 — e7
30.	Lc2 n. h7	b7 — b6

Schwarz thäte besser den Springer gegen seinen Läufer abzutauschen.

31.	Sb3 — d2	La4 — c2

Ein Fehler, der den Verlust der Partie nur beschleunigt.

32.	Tf1 n. f6	Dd6 n. f6
33.	Dh6 n. f6 †	Ke7 n. f6
34.	Lh7 n. c2	g5 — g4
35.	h3 — h4	e5 — e4

Schwarz opfert einen Bauer, um seinen König nach der Damenseite zu spielen.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
36. Sd2 n. e4 †	Kf6 — e5	41. Ld1 n. g4	Tf8 — f2 †
37. Se4 — g5	Th8 — f8	42. Kg2 — h3	Tf2 n. a2
38. Kh2 — g2	Tf8 — f6	43. d5 — d6	Ta2 — d2
39. b2 — b3	Ke4 — d4	44. d6 — d7	Aufgegeben.
40. Lc2 — d1	Kd4 — e3		

Gambit in der Rückhand in der italienischen Partie.

Die Abart der italienischen Partie

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Sg1 — f3	Sb8 — c6
3. Lf1 — c4	f7 — f5

ist nicht correct, da der Nachziehende bei richtiger Fortsetzung in Nachtheil kommen muss. Weiss erwidert am besten

4. d2 — d4

obschon auch 4. d2 — d3 ihm ein recht gutes Spiel verschafft.

1. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
4. . . .	f5 n. e4
5. Sf3 n. e5	d7 — d5

Noch ungünstiger würde sich das Spiel für Schwarz gestalten nach 5. . . . . Sc6 n. e5 6. d4 n. e5.

6. Lc4 — b5

Nicht gut wäre 6. Dd1 — h5 †, da Weiss nach 6. . . . . g7 — g6 7. Se5 n. g6 Sg8 — f6 8. Dh5 — h4 h7 n. g6 9. Dh4 n. h8 d5 n. c4 zwei kleine Offiziere für Thurm und Bauer eingebüsst hätte.

6. . . . . Dd8 — f6

Dieser Zug ist etwas besser als der im Handbuch von Bilguer angegebene Sg8 — e7.

7. 0 — 0 Lc8 — d7

Schwarz giebt hiermit die Rochade auf, doch ist jeder andere Zug für nachtheiliger.

Weiss.	Schwarz.
8. Se5 n. d7	Ke8 n. d7
9. Sb1 — c3	Df6 — e6
10. f2 — f3	Sg8 — f6
11. f3 n. e4	Sf6 n. e4
12. Sc3 n. e4	De6 n. e4

	Weiss.	Schwarz.
13.	Tf1 — f7 †	Lf8 — e7
14.	Lc1 — g5	Ta8 — e8
15.	Dd1 — d2	

und Weiss hat das überlegene Spiel.

2. Spiel.

4.	. . . .	d7 — d6
5.	Sf3 — g5	Sg8 — h6
6.	d4 — d5	Sc6 — e7
7.	Sb1 — c3	c7 — c6
8.	f2 — f4	b7 — b5

Der Tausch des c — Bauern gegen den d — Bauer wäre verderblich wegen des Läuferschachs auf b5.

9.	Lc4 — b3	b5 — b4
10.	Sc3 — e2	f5 n. e4
11.	0 — 0	

und Weiss steht auf Gewinn.

Erläuternde Partie.

A. de Rivière. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	Lf1 — c4	f7 — f5
4.	d2 — d4	d7 — d6
5.	d4 n. e5	

Besser ist 5. Sf3 — g5.

5.	. . . .	f5 n. e4
6.	Dd1 — d5	Dd8 — e7
7.	Lc1 — g5	Lc8 — e6
8.	Dd5 n. e4	d6 — d5
9.	Lc4 n. d5	Le6 n. d5
10.	De4 n. d5	Sg8 — f6
11.	Lg5 n. f6	

Besser war wohl 11. Dd5 — b5.

11.	. . . .	g7 n. f6
12.	0 — 0	f6 n. e5
13.	Sb1 — c3	De7 — d6
14.	Sc3 — b5	

Hiermit erobert Weiss noch einen Bauer.

14.	. . . .	Dd6 n. d5
15.	Sb5 n. c7 †	Ke8 — d7
16.	Sc7 n. d5	Lf8 — d6
17.	Ta1 — d1	Ta8 — f8
18.	Sf3 — d2	Ld6 — b8
19.	c2 — c3	Kd7 — c8
20.	b2 — b4	Th8 — g8
21.	b4 — b5	Sc6 — d8
22.	a2 — a4	Tg8 — g7
23.	Tf1 — e1	b7 — b6
24.	Te1 — e4	Kc8 — b7
25.	a4 — a5	Sd8 — e6
26.	a5 n. b6	a7 n. b6
27.	f2 — f3	Tf8 — c8

Weiss.	Schwarz.
28. Te4 — c4	

Ein Fehlzug, den der Gegner geschickt ausbeutet.

Weiss.	Schwarz.
28.	Te8 — d8
29. Sd2 — e4	Se6 — f4
30. Se4 — f6	Tg7 n. g2 †
31. Kg1 — h1	Tg2 — c2
32. Td1 — g1	Sf4 n. d5
33. Sf6 n. d5	Td8 — d7

Auf 33. . . . . Td8 n. d5 gewinnt Weiss mit 34. Tg1 — g7 † Kb7 — a8 35. Tc4 — a4 †

Weiss.	Schwarz.
34. Sd5 — f6?	e5 — e4!

Schwarz droht 35. . . . . Tc2 n. h2 † u. Matt.

Weiss.	Schwarz.
35. Tg1 — e1	Tc2 n. h2 †
36. Kh1 — g1	Td7 — g7 †
37. Kg1 — f1	Th2 — h1 †
38. Kf1 — e2	e4 n. f3 †
39. Ke2 — d1	Tg7 — g1!

Weiss giebt auf, da er nach Abtausch der Thürme, den f — Bauer nicht aufhalten kann.

Das Spiel des Läuferbauern der Dame.

Die Eröffnung

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. c2 — c3	

ist für den Anziehenden nicht nachtheilig, verschafft ihm aber auch kein Angriffsspiel, indem der Nachziehende zunächst mit

Weiss.	Schwarz.
2.	d7 — d5

die Bildung eines Centrums hindert. Als weitere Fortsetzungen ergeben sich:

1. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
3. e4 n. d5?	Dd8 n. d5
4. d2 — d4	Sb8 — c6
5. Sg1 — f3	Lc8 — g4
6. Lf1 — e2	0 — 0 — 0
7. Lc1 — e3	e5 n. d4
8. c3 n. d4	Lf8 — b4 †
9. Sb1 — c3	Sg8 — f6

und Schwarz hat ein etwas freieres Spiel.

2. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
3. Sg1 — f3	d5 n. e4

	Weiss.	Schwarz.
4.	Sf3 n. e5	Lf8 — d6
5.	Se5 — c4	

5. Dd1 — a4 † c7 — c6 6. Da4 n. e4 wäre wegen 6. . . . . Dd8—e7 6. d2 — d4 f7 — f6 verderblich.

5.	. . . .	Sg8 — e7
6.	d2 — d4	Lc8 — e6
7.	Lf1 — e2	0 — 0
8.	0 — 0	

Die Spiele stehen ziemlich gleich.

Erläuternde Partieen.

I.

Staunton. Cochrane.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	c2 — c3	d7 — d5
3.	Sg1 — f3	Sg8 — f6
4.	Sf3 n. e5	Sf6 n. e4
5.	d2 — d4	Lf8 — d6
6.	Sb1 — d2	0 — 0
7.	Sd2 n. e4	d5 n. e4
8.	Lc1 — f4	Ld6 n. e5

Schwarz tauscht, um mit Tempogewinn seinen Springer zu entwickeln, auf 8. . . . . f7 — f6 würde folgen 9. Lf1 — c4 † Kg8 — h8 10. Se5 — f7 † Tf8 n. f7 11. Lf4 n. d6.

9.	Lf4 n. e5	Sb8 — c6
10.	Le5 — f4	Lc8 — e6

Weiss ist durch den letzten Zug des Gegners genöthigt den Läufer über b5 und a4 nach b3 zu entwickeln.

11.	Lf1 — b5	Sc6 — e7
12.	0 — 0	c7 — c6

Ein Fehler, da der Läufer auf b5 schlecht steht.

	Weiss.	Schwarz.
13.	Lb5 — a4	Se7 — g6
14.	Lf4 — e3	f7 — f5
15.	f2 — f4	e4 n. f3

Dieser Abtausch verschafft wenig Angriffschancen, während er dem Gegner viel Terrain einräumt.

16.	Tf1 n. f3	f5 — f4
17.	La4 — b3	Dd8 — d6
18.	Le3 — f2	Kg8 — h8
19.	Lb3 n. e6	Dd6 n. e6
20.	Dd1 — d3	Ta8 — e8
21.	Tf3 — h3	De6 — f5
22.	Dd3 — f3	Te8 — e4
23.	Th3 — h5	Df5 — e6
24.	c3 — c4	Tf8 — e8
25.	b2 — b3	De6 — f6
26.	Ta1 — f1	Te4 — e2
27.	a2 — a4	Te2 — a2
28.	d4 — d5	Ta2 — a1
29.	Lf2 n. a7	Te8 — e1
30.	Tf1 n. e1	Ta1 n. e1 †
31.	Kg1 — f2	Df6 — a1
32.	Df3 — d3	Te1 — g1

Ein verfehltes Unternehmen.

Weiss.		Schwarz.
33.	Dd3 — e2	Sg6 — e7
34.	d5 — d6 und gewinnt.	

Es könnte etwa folgen 34. .... Se7 — g8 35. d6 — d7 Tg1 — d1 36. Th5 — d5.

II.

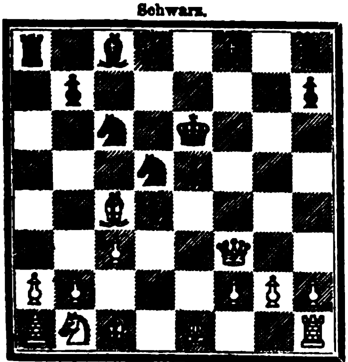
Evans. St. Amant.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	c2 — c3	c7 — c5?
3.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
4.	Lf1 — c4	Sg8 — f6
5.	d2 — d4	c5 n. d4
6.	Sf3 — g5	d7 — d5
7.	e4 n. d5	Sf6 n. d5

Besser war 7. .... Sc6 — a5.

8.	Sg5 n. f7	Ke8 n. f7
9.	Dd1 — f3 †	Kf7 — e6

Schwarz.



Weiss.

In der sehr ähnlichen Stellung
d Zwei-Springerspiels kann Weiss
h den Angriff mit Sb1 — c3 fort-
s .n, dafür hat er hier den Vor-
t , dass der Damenbauer bereits
g gen ist.
1 0 Sc6 — a5

	Weiss.	Schwarz.
11.	Lc1 — g5!	Dd8 — d6

Es ist klar, dass Weiss bei 11. .... Dd8 n. g5 mit 12. Df3 n. d5 † die geopferten Offiziere wieder erobert.

12.	g2 — g4!	

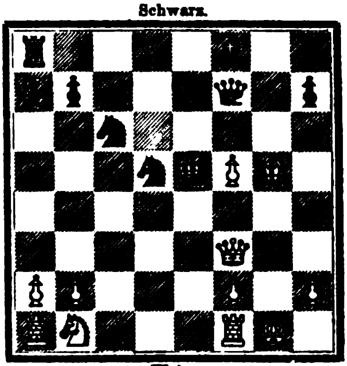
Weiss droht mit Matt auf f5.

12.	....	Dd6 — d7
13.	Lc4 — d3	Dd7 — f7
14.	Ld3 — f5 †	Ke6 — d6
15.	c3 n. d4	Lc8 n. f5
16.	d4 n. e5 †	Kd6 n. e5

Besser war 16. .... Kd6 — c7.

17.	g4 n. f5	Sa5 — c6

Schwarz.



Weiss.

18.	Tf1 — e1 †	Ke5 — d6
19.	Te1 — e6 †	Kd6 — c5
20.	Lg5 — e3 †	Sd5 n. e3

Weiss.		Schwarz.
21.	Df3 n. e3 †	Kc5 — b5
22.	De3 — d3 †	Kb5 — b6
23.	Dd3 — b3 †	Kb6 — c7

Auf 23. . . . . Kb6 — a5 erzwingt Weiss mit 24. Sb1 — c3, auf 23. . . . . Kb6 — c5 mit 24. Sb1 — d2 den Sieg.

Weiss.		Schwarz.
24.	Te6 n. c6 † und Weiss gewinnt die Dame.	

Mittelgambit.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	d2 — d4	e5 n. d4

Das in vielen Varianten mit dem schottischen Gambit übereinstimmende Mittelgambit gewährt bei richtiger Fortsetzung für beide Theile ein gleiches Spiel.

1. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
3.	Lf1 — c4	Lf8 — b4 †

Schwarz antwortet hier am besten mit 3. . . . . Sg8 — f6 und gelangt so zum Gambit des Ponziani im Läuferspiel; die Fortsetzung vergl. bei diesem.

4.	c2 — c3	d4 n. c3
5.	b2 n. c3	

5. Lc4 n. f7 † Ke8 n. f7 6. Dd1 — b3 † d7 — d5 7. Db3 n. b4 gewährt Schwarz die schnellere Entwicklung.

5.	. . . .	Dd8 — f6

A.

6.	Lc4 n. f7 †	Df6 n. f7
7.	c3 n. b4	Df7 — e7

Nicht gut ist 7. . . . . De7 — f6, da nach 8. Sg1 — e2 Df6 n. a1 9. Se2 — c3 d7 — d5 10. e4 n. d5 Lc8 — f5 11. Dd1 — e2 † Sg8 — e7 12. Lc1 — b2 die Dame verloren geht.

8.	Sb1 — c3	Sg8 — f6
9.	Lc1 — g5	0 — 0
10.	Dd1 — b3 †	d7 — d5
11.	Lg5 n. f6	De7 n. f6
12.	Db3 n. d5 †	Lc8 — e6
13.	Dd5 — d2	Sb8 — c6

Weiss.	Schwarz.
14. Sg1—f3	Ta8—d8
15. Dd2—b2	Le6—c4

und Schwarz steht auf Gewinn.

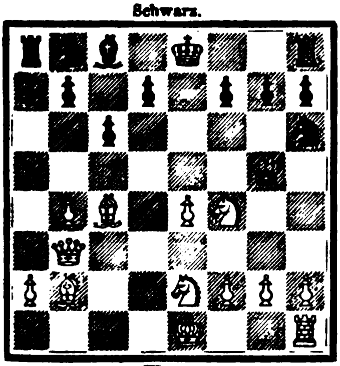
B.

6. c3 n. b4

Weiss opfert mit Recht die Qualität, da er dadurch sich äusserst schnell entwickelt und einen heftigen Angriff erhält.

6.	Df6 n. a1
7. Dd1—b3	Da1—f6
8. Lc1—b2	Df6—g6
9. Sg1—e2	Sg8—h6
10. Sb1—c3	c7—c6
11. Se2—f4	Dg6—g5
12. Sc3—e2	

Schwarz.



Weiss.

Schwarz muss nun trotz seines numerischen Uebergewichts verlieren, da er keine Zeit erhält, seinen Damenflügel zu entwickeln — Weiss droht mit 13. h2—h4 Dg5—e7 14. Lb2 n. g7. — Auf 12. . . . . 0—0 entscheidet 13. h2—h4 Dg5—e7 14. Db3—g3 g7 - g6 15. Sf4 n. g6 u. s. w.

2. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
3. Sg1—f3	Lf8—b4 †

3. . . . . c7—c5 ist weder auf den Springer- noch Läuferzug zu empfehlen, da Weiss dann einen zu grossen Vorsprung in der Entwicklung erlangt.

4. Lc1—d2	Lb4—c5
5. Lf1—d3	

Auf 5. Lf1—c4 spielt Schwarz 5. . . . . Sg8—f6.

5.	Sb8—c6
6. 0—0	d7—d6

und Schwarz wird den gewonnenen Bauer behaupten.

3. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
3.	Sg1 — f3	Sb8 — c6

Hiermit erhalten wir die Stellung des schottischen Gambits, wir wollen hier nur eine dort nicht berücksichtigte Variante betrachten.

4.	c2 — c3	

A.

4.	. . . .	d4 n. c3
5.	Lf1 — c4	c3 n. b2
6.	Lc1 n. b2	Lf8 — b4 †
7.	Sb1 — c3	Sg8 — f6
8.	0 — 0	0 — 0

Schwarz hat zwar zwei Bauern mehr, ist aber sehr heftigen Angriffen ausgesetzt.

B.

4.	. . . .	d7 — d5
6.	e4 n. d5	Dd8 n. d5
7.	c3 n. d4	Lc8 — g4
8.	Lf1 — e2	0 — 0 — 0
9.	Lc1 — e3	Sg8 — f6
10.	Sb1 — c3	Lf8 — b4
11.	0 — 0	

Das schwarze Spiel ist etwas freier.

Erläuternde Partieen.

I.

F. L*** — J. H. Zukertort (gleichzeitig mit 8 anderen Partieen blindlings).

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5	6.	Lc4 n. f7 †	Df6 n. f7
2.	d2 — d4	e5 n. d4	7.	c3 n. b4	Df7 — e7
3.	Lf1 — c4	Lf8 — b4 †	8.	Sb1 — c3	Sg8 — f6
4.	c2 — c3	d4 n. c3	9.	Lc1 — g5	0 — 0
5.	b2 n. c3	Dd8 — f6	10.	Dd1 — b3 †	d7 — d5

	Weiss.	Schwarz.
11.	Lg5 n. f6	De7 n. f6
12.	Db3 n. d5 †	Lc8 — e6
13.	Dd5 — d2	Sb8—c6
14.	Sg1—f3	Ta8 — d8
15.	Dd2 — b2	Le6 — c4
16.	Ta1 — c1	Sc6 — d4
17.	e4 — e5?	

Das weisse Spiel ist auch ohne diesen Fehlzug jedenfalls verloren: nun bietet sich aber dem Gegner die Gelegenheit, auf elegante Weise den Sieg sofort zu erzwingen.

(Siehe Diagramm.)

17.	. . . .	Df6 n. f3
18.	Th1 — g1	

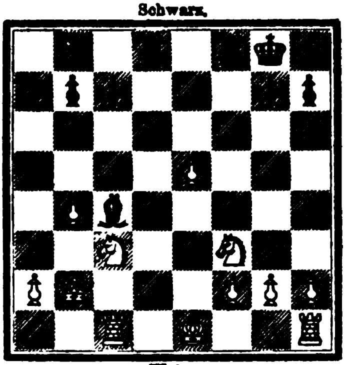
Auf 18. g2 n. f3 folgt 18. . . . . Sd4 n. f3 † und Matt.

18.	. . . .	Df3 n. g2

und Weiss kann das Matt nicht mehr decken.

Stellung nach dem 17. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

II.

Réczi. — **Szén.**

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5.
2.	d2 — d4	e5 n. d4
3.	Lf1 — c4	Lf8 — b4 †
4.	c2 — c3	d4 n. c3
5.	b2 n. c3	Dd8 — f6
6.	c3 n. b4	Df6 n. a1
7.	Dd1 — b3	Da1 — f6
8.	Lc1 — b2	Df6 — g6
9.	Sg1 — e2	Sg8 — h6
10.	Sb1 — c3	d7 — d6
11.	Se2 — f4	Dg6 — g5
12.	Sc3 — e2	

Viel stärker war 12. Sc3—d5, 12. . . . . Sb8 — a6 gewinnt [...]n Weiss mit 13. h2 — h4 [...]5 — g4 14. Lc4 — e2 Dg4 — d7 Lb2 n. g7, auf 12. . . . . [...]8 — g8 mit 13. h2 — h4 [auch Sd5 n. c7 † Ke8 — d8 14. Lb2 — c1!] Dg5 — d8 14. Sf4 — h5 c7 — c6 15. Sd5 — e3.

	Weiss.	Schwarz.
12.	. . . .	Th8 — g8
13.	h2 — h4	Dg5 — e7
14.	Sf4 — d5	De7 — d8
15.	Se2 — f4	c7 — c6
16.	Sd5 — e3	Dd8 — e7
17.	0 — 0	b7 — b5
18.	Lc4 n. b5	c6 n. b5
19.	Sf4 — h5	Lc8 — e6
20.	Se3 — d5	De7 — b7
21.	Sh5 n. g7 †	Tg8 n. g7

Schwarz giebt mit Recht die Qualität, bei 21. . . . . Ke8 — f8 würde Weiss mit Vortheil 22. Db3 — e3 spielen.

22.	Lb2 n. g7	Sh6 — g8
23.	Db3 — g3	Sb8 — c6

Schwarz.



Weiss.

Schwarz hat nun sein Spiel ziemlich sicher gestellt und wird sein numerisches Uebergewicht zur Geltung bringen.

	Weiss.	Schwarz.
24.	Dg3 n d6	Le6 n. d5
25.	e4 n. d5	Sc6 — e7
26.	Tf1 — e1	Ta8 — d8
27.	Dd6 — c6 †	

Weiss sucht durch den Abtausch sich den Freibauer zu erhalten, übersieht aber dabei die dem Läufer drohende Gefahr.

27.	. . . .	Db7 n. c6
28.	d5 n. c6	f7 — f6
29.	a2 — a4	Ke8 — f7
30.	Lg7 — h8	Sg8 — h6
31.	a4 n. b5	Td8 n. h8
32.	Te1 — d1	Kf7 — e6
33.	Td1 — d7	Se7 — c8
34.	f2 — f3	Sh6 — f5
35.	Kg1 — f2	Sf5 n. h4
36.	g2 — g4	Sh4 — g6
37.	Kf2 — e3	Sg6 — e5
38.	Td7 — b7	Se5 — c4 †
39.	Ke3 — d4	Sc4 — d6
40.	Tb7 — d7	Sd6 n. b5 †
41.	Kd4 — c5	Sb5 — d6

Weiss giebt die Partie auf.

III.

	De la Bourdonnais.	Mac Donnell.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	d2 — d4	e5 n. d4
3.	Sg1 — f3	c7 — c5 ?
4.	Lf1 — c4	Sb8 — c6
5.	c2 — c3	Dd8 — f6
6.	0 — 0	d7 — d6
7.	c3 n. d4	c5 n d4
8.	Sf3 — g5	Sg8 — h6
9.	f2 — f4	Lf8 — e7
10.	e4 — e5	Df6 — g6
11.	e5 n. d6	Dg6 n. d6
12.	Sb1 — a3	0 — 0
13.	Lc4 — d3	Lc8 — f5
14.	Sa3 — c4	Dd6 — g6
15.	Sg5 — f3	Lf5 n. d3
16.	Sc4 — e5	

Bei 16. Sf3 — e5 könnte Schwarz recht gut 16. . . . . Ld3 n. c4 17. Se5 n. g6 f7 n. g6 spielen, da er dann mit drei kleinen Offizieren und einem Freibauer gegen die Dame ein recht gutes Spiel erhält.

16.	. . . .	Ld3 — c2

Schwarz erzwingt den Damentausch in der Hoffnung, seinen Freibauer desto eher zur Geltung zu bringen.

Weiss.	Schwarz.
17. Se5 n. g6	Lc2 n. d1
18. Sg6 n. e7 †	Sc6 n. e7
19. Tf1 n. d1	Sh6 — f5!
20. g2 — g4	

Bei 20. Sf3 n. d4 gewinnt Schwarz mit 20. . . . . Ta8 — d8 eine Figur.

20.	Sf5 — e3
21. Lc1 n. e3	d4 n. e3
22. Td1 — d7	

Auf 23. Td1 — d3 spielt Schwarz am besten 23. . . . . f7 — f5.

22.	Tf8 — e8
23. Ta1 — e1	Se7 — g6
24. f4 — f5	Sg6 — f4
25. Td7 — d4	

Bei 25. Td7 n. b7 kommt Schwarz mit 25. . . . . Ta8 — d8 in Vortheil.

25.	Sf4 — h3 †
26. Kg1 — g2	Sh3 — f2
27. Td4 — c4	Ta8 — d8
28. h2 — h3	h7 — h6
29. Te1 — e2	b7 — b5
30. Tc4 — d4	Td8 n. d4
31. Sf3 n. d4	a7 — a6

Weiss.	Schwarz.
32. Kg2 — f3	Sf2 n. h3
33. Te2 n. e3	Sh3 — g5 †
34. Kf3 — f4	Te8 n. e3
35. Kf4 n. e3	g7 — g6
36. f5 n. g6	f7 n. g6
37. Sd4 — c6	Sg5 — e6
38. Ke3 — e4	Kg8 — f7
39. Ke4 — e5	h6 — h5

Schwarz hat zwar einen Bauer mehr, doch ist die Stellung des weissen Königs so vortheilhaft, dass Weiss Remis machen muss.

40. g4 n. h5	g6 n. h5
41. Ke5 — f5	Se6 — c7
42. b2 — b3	Kf7 — e8
43. a2 — a4	b5 n. a4
44. b3 n. a4	Sc7 — d5
45. Kf5 — g5	Sd5 — e7
46. Sc6 — b8	a6 — a5
47. Sb8 — a6	Se7 — g6
48. Kg5 n. h5	

Weiss erlangt bei 48. Kg5 n. g6 auch Remis.

48.	Sg6 — f4 †
49. Kh5 — g5	Sf4 — e6 †
50. Kg5 — f5	Ke8 — d7
51. Kf5 — e5	Remis.

VI.

Robertson.	Williams.
Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. d2 — d4	e5 n. d4
3. Sg1 — f3	Lf8 — b4 †
c2 — c3	d4 n. c3
b2 n. c3	Lb4 — c5
Lf1 — c4	d7 — d6
0 — 0	Sb8 — c6
Tf1 — e1	Sg8 — e7
Lc1 — g5	

Ein schwacher Zug, mit 9. Sf3 — g5 kam Weiss im Vortheil.

Weiss.	Schwarz.
9.	0 — 0
10. Sb1 — d2	Kg8 — h8
11. e4 — e5	d6 — d5
12. Lg5 n. e7	Sc6 n. e7
13. Lc4 — d3	Lc8 — f5
14. Sd2 — b3	Lc5 — b6
15. Sb3 — d4	Lf5 n. d3

Weiss.		Schwarz.
16.	Dd1 n. d3	Se7 — g6
17.	Dd3 — f5	Dd8 — e7
18.	Te1 — e2	Ta8 — e8
19.	Ta1 — e1	Lb6 — a5
20.	Te1 — c1	c7 — c5
21.	Sd4 — b5	a7 — a6
22.	Sb5 — a3	

Auf 22. Sb5 — d6 spielt Schwarz mit Vortheil 22. . . . . Te8 — d8 [22. . . . . Sg6 n. e5? 23. Sf3 n. e5 De7 n. d6 24. Se5 n. f7 † Kh8 — g8 25. Te2 n. e8 und gewinnt].

Weiss.		Schwarz.
22.	. . . .	Sg6 — h4
23.	Sf3 n. h4	De7 n. h4
24.	c3 — c4	d5 — d4
25.	e5 — e6?	

Weiss beabsichtigt bei 25. . . . . f7 n. e6 26. Te2 n. e6 zu spielen, übersieht aber die richtige Entgegnung.

25.	. . . .	Dh4 — e7

Weiss giebt auf.

V.

Crefeld. Düsseldorf.

Weiss.		Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	d2 — d4	e5 n. d4
3.	Lf1 — c4	Sb8 — c6
4.	Sg1 — f3	Lf8 — c5
5.	c2 — c3	Sg8 — f6

Nach dem 4. Zuge von Weiss war die Stellung die des schottischen Gambits, nun ist es die einer Hauptvariante der italienischen Partie.

6.	e4 — e5	d7 — d5
7.	Lc4 — b5	Sf6 — e4
8.	c4 n. d4	Lc5 — b6
9.	Lc1 — e3	0 — 0
10.	Lb5 n. c6	b7 n. c6
11.	0 — 0	f7 — f5
12.	Dd1 — c1	Lc8 — d7
13.	Sb1 — c3	Dd8 — e7
14.	Ta1 — b1	

Weiss will mit 15. b2 — b4 den Zug c6 — c5 zurückhalten und dann den Springer c3 über e2 in's Spiel bringen. Hierdurch geht aber viel Zeit verloren, besser war wohl sofort 14. Sc3 — e2.

Weiss.		Schwarz.
14.	. . . .	h7 — h6
15.	Kg1 — h1	g7 — g5
16.	g2 — g3?	

Weiss will den Gegner zu der Fortsetzung verleiten 16. . . . . f5 — f4 17. g3 n. f4 g5 n. f4 18. Le3 n. f4 Se4 n. c3 19. b2 n. c3 De7 — f7 — anscheinend mit Offiziergewinn — 20. Tf1 — g1 † Kg8 — h7 21. Dc1 — d1! um bei 21. . . . . Df7 n. f4 22. Sf3 — g5 † zu spielen; er übersieht aber, dass er bei der von Schwarz gewählten Spielart seine Stellung compromittirt.

16.	. . . .	Se4 n. c3
17.	Dc1 n. c3	f5 — f4
18.	g3 n. f4	Ld7 — f5!

Schwarz droht mit 19. . . . . Lf5 — e4.

19.	Sf3 — d2	Lf5 n. b1

Falsch wäre 19. . . . . g5 n. f4 wegen 20. Lc3 n. f4 Lf5 n. b1 21. Lf4 n. h6.

20.	Sd2 n. b1	g5 n. f4

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
21. Le3 — c1	

Interessante Fortsetzungen bieten sich hier bei 21. Tf1 — g1† Kg8 — h8 22. Dc3 n. c6 Ta8 — d8! [22. . . . . f4 n. e3 wäre bedenklich wegen 23. Tg1 — g6] 23. Tg1 — g6 Td8 — d6! 24. Tg6 n. h6† [auf 24. e5 n. d6 folgt 24. . . . . De7 — e4†] Kh8 — g7 25. Tg6 n. d6 c7 n. d6 26. Le3 — c1 d6 n. e5 u. s. w., oder 23. Dc6 n. h6† De7 — h7 24. Dh6 n. h7† Kh8 n. h7 25. Le3 — d2 Lb6 n. d4, oder 23. Le3 n. f4 Td8 — d6 24. e5 n. d6 De7 — e4† 25. f2 — f3 [um die Dame von Sb1 abzulenken] De4 n. f3† 26. Tg1 — g2 De4 n. f4 27. d6 n. c7 Lb6 n. d4 und Schwarz erzwingt den Sieg. — 21. Le3 n. f4 Tf8 n. f4 22. Dc3 — g3† scheitert an 22. . . . . De7 — g5.

	Weiss.	Schwarz.
21.	. . . .	De7 — e6
22.	Sb1 — d2	Kg8 — h8
23.	Sd2 — f3	c6 — c5
24.	d4 n. c5	Lb6 n. c5
25.	Sf3 — d4	

Besser war 25. Sf3 — h4 und auf 25. . . . . Lc5 — e7 26. Sh4 — g2. — 25. Dc3 n. c5 darf nicht geschehen wegen 25. . . . . De6 — h3! 26. Sf3 — d2 f4 — f3 27. Tf1 — g1 Tf8 — g8.

25.	. . . .	Lc5 n. d4
26.	Dc3 n. d4	c7 — c5
27.	Dd4 — c3	d5 — d4
28.	Dc3 — e1	

Auf 28. Dc3 n. c5 entscheidet 28. . . . . De6 — h3.

28.	. . . .	Ta8 — e8
29.	f2 — f3	De6 n. e5
30.	De1 — h4	De5 — g5
31.	Dh4 — f2	Tf8 — g8
32.	b2 — b3	d4 — d3

Weiss giebt die Partie auf, da er Te8 — e2 wohl um ein paar Züge aufhalten, aber nicht abwehren kann.

Wiener Partie.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sb1 — c3	

Mit diesem rein defensiven Entwicklungszuge behält sich der Anziehende vor, je nach der Erwiderung des Gegners sein Spiel fortzusetzen. Schwarz kann recht gut 2. . . . . Lf8 — c5 oder 2. Sg8 — f6 spielen —

minder gut ist 2. . . . . Lf8 — b4 wegen 3. f2 — f4 —, spielt aber wohl am besten 2. . . . . Sb8 — c6. Die weiteren Fortsetzungen werden sich am besten aus den folgenden Partieen ergeben.

Erläuternde Partieen.

I.

P. Hirschfeld u. B. v. Guretzky-Cornitz.		B. Suhle.
	Weiss.	**Schwarz.**
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sb1 — c3	Lf8 — c5
3.	f2 — f4	d7 — d6

Das Gambit anzunehmen wäre hier schlecht, weil Weiss nach 4. Sg1 — f3 mit 5. d2 — d4 ein wichtiges Tempo gewinnt.

4.	Sg1 — f3	Sg8 — f6
5.	Lf1 — c4	Sb8 — c6
6.	d2 — d3	a7 — a6?

Besser war 6. . . . . Lc8—g4.

7.	f4 — f5	b7 — b5?

Hier musste durchaus 7. . . . . h7 — h6 geschehen, um die äusserst lästige Fesselung des Springers f6 durch den Läufer zu hindern.

8.	Lc4 — b3	Sc6 — a5
9.	Lc1 — g5	Sa5 n. b3
10.	a2 n. b3	Lc8 — b7

Der Läufer ist nun in beiden Diagonalen unthätig, besser war immerhin 10. . . . . Lc8 — d7

11.	Dd1 — e2	b5 — b4
12.	Sc3 — d1	h7 — h6
13.	Lg5 — h4	Dd8 — e7
14.	Sd1 — e3	Lc5 n. e3
15.	De2 n. e3	g7 — g5
16.	f5 n. g6	f7 n. g6

	Weiss.	**Schwarz.**
17.	Th1 — f1	De7 — g7

Auf 17. . . . . g6 — g5 folgt 18. Sf3 n g5 h6 n. g5 19. De3 n. g5.

Schwarz.



Weiss

18.	Sf3 n. e5	g6 — g5
19.	Lh4 — g3	d6 n. e5
20.	Lg3 n. e5	Sf6 — g4
21.	Le5 n. g7	Sg4 n. e3
22.	Lg7 n. h8	Se3 n. c2 †
23.	Ke1 — d2	Sc2 n. a1
24.	Tf1 n. a1	0 — 0 — 0
25.	Lh8 — f6	Td8 — d7

	Weiss.	Schwarz.
26.	Kd2 — e3	Td7 — f7
27.	Lf6 — e5	Kc8 — d7
28.	Ta1 — c1	c7 — c6
29.	Tc1 — c4	a6 — a5
30.	Tc4 — c5	Tf7 — f1
31.	Tc5 n. a5	Tf1 — e1 †
32.	Ke3 — d4	Aufgegeben.

II.

G. R. Neumann. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sb1 — c3	Lf8 — c5
3.	f2 — f4	d7 — d6
4.	Sg1 — f3	Sg8 — f6
5.	Lf1 — c4	0 — 0
6.	d2 — d3	Lc8 — g4
7.	h2 — h3	Lg4 n. f3
8.	Dd1 n. f3	c7 — c6
9.	f4 — f5	d6 — d5

Schwarz sucht den Gegner zu beschäftigen, der sonst auf dem Königsflügel Sturm laufen würde.

10.	e4 n. d5	b7 — b5
11.	Lc4 — b3	b5 — b4
12.	Sc3 — e4	Sf6 n. e4
13.	d3 n. e4	Dd8 — b6
14.	f5 — f6 !	Tf8 — d8
15.	f6 n. g7	Td8 — d7
16.	Lc1 — h6	

Schwarz.



Weiss.

Weiss intendirt 17. d5 — d6.

16.	. . . .	Db6 — c7
17.	0 — 0 — 0	a7 — a5
18.	Th1 — f1	a5 — a4
19.	Lb3 — c4	

Weiss konnte hier sofort mit 19. d5 — d6 das Spiel forciren.

19.	. . . .	Lc5 — d4

Mit 19. . . . . Ta8 — a7 hätte Schwarz länger Widerstand leisten können.

20.	d5 — d6	Dc7 — b7

Nimmt Schwarz mit Dame oder Thurm, so ist er in zwei Zügen matt.

21.	Td1 n. d4	e5 n. d4
22.	e4 — e5	

Schwarz.



Weiss.

Schwarz giebt die Partie auf.

III.

B. v. Guretzky-Cornitz. B. Suhle.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sb1—c3	Sg8—f6
3.	f2—f4	d7—d5
4.	d2—d3!	d5 n. e4
5.	f4 n. e5	Sf6—g4
6.	d3—d4	e4—e3

Der Nachziehende erlangt hier so die Stellung des Anziehenden im französischen Springerspiel [1. e2—e4 e7—e5 2. Sg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 f7—f5 4. d4 n. e5? — vergl. hierüber den Nachtrag — f5 n. e4 5. Sf3—g5 d6—d5 6. e5—e6] nur mit dem wichtigen Unterschiede, dass der Gegner bereits den Damenspringer entwickelt hat. —

7.	Lf1—c4	Sg4 n. e5
8.	Lc4—b3	Se5—g4
9.	Dd1—f3	Dd8 n. d4

Wollte Schwarz den Punkt f7 mit 9. . . . . Dd8—e7 oder f6 decken, so kommt er durch 10. Sc3—d5 in Nachtheil.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Df3 n. f7†	Ke8—d8
11.	Sg1—e2	Dd4—e5

Um die Rochade zu hindern.

12.	h2—h3	Sg4—f2
13.	Th1—f1	

Die Rochade wäre wegen 13. . . . . Lf8—d6 verderblich.

13.	. . . .	Lf8—c5
14.	Df7—d5†	De5 n. d5
15.	Sc3 n. d5	Th8—e8
16.	Lc1 n. e3	Lc5 n. e3
17.	Sd5 n. e3	Te8 n. e3
18.	Tf1 n. f2	

Weiss hat einen entscheidenden Vorsprung in der Entwicklung.

18.	. . . .	Lc8—e6
19.	Tf2—f8†	Kd8—e7
20.	Tf8—h8	Le6 n. b3
21.	a2 n. b3	Ke7—f7
22.	Ke1—d2	Te3—e8
23.	Ta1—f1†	Kf7—e7
24.	Th8 n. h7	Te8—g8
25.	Se2—d4	

Schwarz vermag nun den g-Bauer nicht zu halten und giebt deshalb die Partie auf.

IV.

Falkbeer. Brien.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sb1—c3	Lf8—b4?
3.	f2—f4	e5 n. f4
4.	Sg1—f3	g7—g5
5.	Lf1—c4	g5—g4
6.	0—0	Lb4 n. c3
7.	b2 n. c3	g4 n. f3
8.	Dd1 n. f3	Dd8—e7

Schwarz kann die bessere Vertheidigung Dd8—f6 nicht spielen, da hier 9. d2—d4 folgt, ausserdem hat er den Nachtheil, dass der zur

Vertheidigung des f-Bauern so wichtige Läufer f8 bereits getauscht werden musste und dass durch diesen Tausch das Centrum des Gegners bedeutend verstärkt ist

	Weiss.	Schwarz.
9.	d2 — d4	d7 — d6
10.	Lc1 n. f4	Lc8 — e6

Besser war 10. . . . . Sb8—c6.

	Weiss.	Schwarz.
11.	d4 — d5	Le6 — d7
12.	Ta1 — e1	

(Siehe Diagramm.)

Das schwarze Spiel ist nicht mehr zu retten.

	Weiss.	Schwarz.
12.	. . . .	f7 — f6
13.	e4 — e5	d6 n. e5
14.	Lf4 n. e5	Ld7 — g4

Auf 14. . . . . f6 n. e5 folgt 15. Te1 n. e5; geschieht sofort 14. . . . . Ke8 — d8, so folgt 15. Le5 n. c7 †.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Df3 n. g4	Ke8 — d8

Stellung nach dem 12. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
16.	d5 — d6	c7 n. d6
17.	Le5 n. d6	De7 — d7
18.	Dg4 — g3	Sb8 — c6
19.	Lc4 — e6	Aufgegeben.

V.

L. Paulsen. P. Morphy.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sb1 — c3	Sb8 — c6!
3.	Sg1 — f3	Lf8 — c5
4.	Lf1 — b5	Sg8 — f6

Hiermit erhält die Partie den Charakter der spanischen.

	Weiss.	Schwarz.
5.	0 — 0	0 — 0
6.	Sf3 n. e5	Tf8 — e8

Auf 6. . . . . Sc6 n. e5 entwickelt Weiss sein Spiel vortheilhaft mit 7. d2 — d4.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Se5 n. c6	d7 n. c6
8.	Lb5 n. c4	b7 — b5
9.	Lc4 — e2	Sf6 n. e4
10.	Sc3 n. e4	Te8 n. e4
11.	Le2 — f3	Te4 — e6
12.	c2 — c3	

Ein Fehlzug, der dem Gegner gestattet, die Entwicklung des weissen Spieles ungemein zu hemmen; es musste 12. d2 — d3 geschehen.

	Weiss.	Schwarz.
12.	. . . .	Dd8 — d3
13.	b2 — b4	Lc5 — b6
14.	a2 — a4	b5 n. a4
15.	Dd1 n. a4	Lc8 — d7
16.	Ta1 — a2	

Weiss beabsichtigt mit 17. Da4 — c2 die feindliche Dame zu vertreiben, viel besser war 16. Da4 — a6.

Weiss.	Schwarz.
16.	Ta8 — e8

Ein weit berechneter Vorbereitungszug.

17. Da4 — a6

Zu spät!

Schwarz.



Weiss.

17.	Dd3 n. f3!!

Genial und durchaus correct.

Weiss.	Schwarz.
18. g2 n. f3	Te6 — g6 †
19. Kg1 — h1	Ld7 — h3
20. Tf1 — d1	

Spielt Weiss hier 20. Da6—d3, um nach 20. . . . . Lh3—g2 † 21. Kh1 — g1 Lg2 n. f3 † 22. Dd6 n. g6 im Mehrbesitz der Qualität zu bleiben, so antwortet Schwarz zunächst mit 20. . . . . f7 — f5 und bei 21. Dd3 — c4 † Kg8 — f8!

20.	Lh3 — g2 †
21. Kh1 — g1	Lg2 n. f3 †
22. Kg1 — f1	Lf3 — g2 †
23. Kf1 — g1	Lg2 — h3 †
24. Kg1 — h1	Lb6 n. f2
25. Da6 — f1	Lh3 n. f1
26. Td1 n. f1	Te8 — e2
27. Ta2 — a1	Tg6 — h6
28. d2 — d4	Lf2 — e3

Weiss giebt auf.

VI.

W. Steinitz. G. R. Neumann.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Sb1 — c3	Sb8 — c6
3. f2 — f4	e5 n. f4
4. d2 — d4	

Eine bemerkenswerthe Neuerung: auf 4. Sg1 — f3 kommt Schwarz in Vortheil mit 4. . . . . g7 — g5 5. Lf1 — c4 g5 — g4! 6. 0 — 0 g4 n. f3 7. d2—d4 Lf8—g7 8. e4 — e5 d7 — d5 9. Lc4 n. d5 Lc8 — g4! 10. Ld5 n. f3 Lg4 n. f3 11. Dd1 n. f3 Dd8 n. d4 † 12. Kg1 — h1 Sc6 n. e5 13. Df3 — h3 Dd4 — d7; auf Lf1 — c4 mit 4. . . . . Dd8 — h4 † 5. Ke1 — f1 Lf8 — c5.

4.	Dd8 — h4 †

Mit 4. . . . . d7 — d5 hätte Schwarz ein vorzügliches Angriffsspiel erhalten.

5. Ke1 — e2	d7 — d6

Besser war 5. . . . . Dh4—h5 † 6. Sg1 — f3 g7 — g5.

6. Sg1 — f3	Lc8 — g4
7. Lc1 n. f4	Lg4 n. f3 †
8. Ke2 n. f3	Sg8 — e7

Schwarz engt selbst sein Spiel ein, besser war 8. . . . . Sg8 — f6.

Weiss.	Schwarz.
9. Lf1 — e2	0 — 0 — 0
10. Lf4 — e3	Dh4 — f6 †
11. Kf3 — g3	d6 — d5
12. Le2 — g4 †	Kc8 — b8
13. e4 — e5	Df6 — g6
14. Kg3 — f2	h7 — h5
15. Lg4 — h3	

Um den feindlichen Springer von f5 abzuhalten.

Weiss.	Schwarz.
15.	f7 — f6
16. e5 n. f6	Dg6 n. f6 †
17. Dd1 — f3	Df6 n. f3 †
18. g2 n. f3	g7 — g6
19. Sc3 — e2	Se7 — f5 ?

Ein Fehler: Schwarz durfte nicht bei der entfernten Stellung seines Königs seine Bauern sprengen, hier musste 19. . . . . Lf8 — g7 und nach 20. c2 — c3 Th8 — f8 geschehen, um auf 21. Se2 — f4 Td8 — d6 nebst 22. . . . . Td6 — f6 zu erwidern.

Weiss.	Schwarz.
20. Lh3 n. f5	g6 n. f5
21. c2 — c3	Lf8 — d6
22. Le3 — f4	Kb8 — c8
23. Th1 — g1	Kc8 — d7
24. Tg1 — g7 †	Sc6 — e7
25. Ta1 — g1	Kd7 — e6
26. Lf4 n. d6	Td8 n. d6
27. Se2 — f4	Ke6 — f6
28. Sf4 — d3	Td6 — b6

Die unglückliche Stellung des Thurmes, der seinem Schicksal nicht entrinnen kann, beschleunigt wohl nur den Untergang des schwarzen Spieles.

Weiss.	Schwarz.
29. b2 — b3	Th8 — h6
30. Sd3 — e5	Tb6 — b5
31. a2 — a4	Tb5 — a5
32. b3 — b4	Ta5 — a6
33. Se5 — d7 †	Aufgegeben.

Das Königs-Gambit.

Das Königs-Gambit, der wichtigste Repräsentant des Gambits überhaupt, d. h. eines Spieles, in dem der Anziehende mit Opfer eines Steines (dare il gambetto ein Bein stellen) einen Vortheil in der Stellung zu erlangen sucht, bildet einen der interessantesten Theile der Theorie der Eröffnungen. Es wird mit den Zügen

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. **f2 — f4**	

e...net und zerfällt zunächst, je nachdem der angebotene Bauer genommen oder verschmäht wird, in das angenommene und abgelehnte Königs-...bit. Das angenommene Königs-Gambit theilt man entsprechend dem ...uge des Anziehenden in das Königsspringer- (3. Sg1 — f3), das ...gsläufer- (3. Lf1 — c4 auch e2) und das unregelmässige Königs-...bit (3. h2 — h4, 3. Dd1 — f3 oder g4).

Das Königsspringer-Gambit.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	

Weiss entwickelt den Springer, eine wichtige Angriffsfigur, und hindert hiermit das auf h4 drohende Schach, Schwarz antwortet hierauf am besten nach dem Urtheil aller bedeutenden Theoretiker der Gegenwart 3. . . . . g7 — g5 und erlangt in der Folge, wie sich der Verfasser dieses Abschnitts sowohl im praktischen Spiele, als auch durch theoretische Untersuchungen überzeugt und auch schon an anderer Stelle nachgewiesen hat (Neue Berliner Schachzeitung 1868 Januar — August), das bessere Spiel. Zunächst wollen wir jedoch andere nicht selten vorkommende Vertheidigungszüge betrachten.

Unregelmässige Vertheidigung im Königsspringer-Gambit.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	

1. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
3.	. . . .	d7 — d5
4.	e4 n. d5	Lf8 — d6

Auf 4. . . . . g7 — g5 antwortet Weiss mit Vortheil 5. Lf1 — c4.

5.	d2 — d4	g7 — g5
6.	c2 — c4	b7 — b6

Bei 6. . . . . c7 — c6 käme Schwarz durch 7. c4 — c5 nebst 8. d5 — d6 in Nachtheil.

7.	Lf1 — d3	

und die Spiele stehen ziemlich gleich.

2. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
3.	. . . .	d7 — d6

Mit diesem Zuge engt Schwarz sein Spiel ein, ohne den Gambitbauer behaupten zu können.

4.	Lf1 — c4 !	

Bei 4. d2 — d4 könnte Schwarz mit 4. . . . . g7 — g5 5. Lf1 — c4 Lf8 — g7 in die klassische Vertheidigung einlenken.

4.	. . . .	g7 — g5

Ebenso unzureichend sind 4. . . . . . h7—h6 5. h2—h4 Lf8—e7 6. d2—d4 Lc8—g4 7. Lc1 n. f4 Lg4 n. f3 8. Dd1 n. f3 Le7 n. h4† 9. g2—g3, oder 4. . . . . Lc8—e6 5. Lc4 n. e6 f7 n. e6 6. d2—d4 g7—g5 7. h2—h4 Lf8—h6 8. h4 n. g5 Lh6 n. g5 9. g2—g3.

	Weiss.	Schwarz.
5.	h2—h4	g5—g4
6.	Sf3—g5	Sg8—h6
7.	d2—d4	f7—f6
8.	Lc1 n. f4	f6 n. g5
9.	Lf4 n. g5	Dd8—d7
10.	0—0	c7—c6
11.	Dd1—d2	d6—d5
12.	e4 n. d5	c6 n. d5
13.	Sb1—c3	Sb8—c6

Bei 13. . . . . d5 n. c4 entscheidet sofort 14. Ta1—e1†.

14.	Ta1—e1†	Lf8—e7
15.	Sc3 n. d5	Sh6—g8
16.	Lg5 n. e7	Sc6 n. e7
17.	Lc4—b5	Dd7 n. b5
18.	Sd5—c7† und gewinnt die Dame.	

3. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
3.	. . . . .	f7—f5
4.	e4—e5	

Bei 4. e4 n. f5 werden die Spiele durch 4. . . . . d7—d5 5. d2—d4 Lc8 n. f5 6. Lc1 n. f4 Sg8—f6 ausgeglichen.

4.	. . . . .	d7—d6
5.	h2—h4	d6 n. e5
6.	Sf3 n. e5	Lf8—d6
7.	Dd1—h5†	g7—g6
8.	Se5 n. g6	h7 n. g6

Hier darf 8. . . . . Sg8—f6 wegen 9. Dh5—e2† nicht geschehen.

9.	Dh5 n. h8	Dd8—c7†
10.	Ke1—d1	

Nicht gut wäre 10. Lf1—e2 wegen 10. . . . . . Lc8—e6 11. Sb1—c3 Sb8—c6 12. d2—d4 [12. d2—d3 Ld6—e5!] 0—0—0 13. Lc1—d2 Le6—c4 14. 0—0—0 Lc4 n. e2 15. Td1—e1 Sg8—f6 16 [illegible]—h6 Sf6—g4 17. Dh6—g5 De7 n. g5 18. h4 n. g5 Le2—c4.

10.	. . . . .	Lc8—e6
11.	h4—h5	Sb8—c6
12.	h5 n. g6	

un[illegible]ss wird sein Spiel entwickeln können und dann sein numerisches Ue[illegible]wicht zur Geltung bringen.

4. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
3.	Sg8 — f6
4. e4 — e5	Sf6 — h5

Bei 4. . . . . Sf6 — d5 kommt Weiss mit 5. c2 — c4 Sd5 — b6 6. d2 — d4 in Vortheil, bei 4. . . . . Dd8 — e7 mit 5. Lf1 — e2 oder 5. d2 — d4.

5. Lf1 — e2	g7 — g5
6. Sf3 n. g5	Dd8 n. g5
7. Le2 n. h5	Dg5 n. g2
8. Dd1 — f3	Dg2 n. f3
9. Lh5 n. f3	Sb8 — c6

Schwarz hat keinen besseren Zug.

10. Lf3 n. c6	d7 n. c6
11. d2 — d4	Lc8 — f5
12. c2 — c3	o — 0 — 0
13. Lc1 n. f4	c6 — c5
14. Lf4 — e3	

und die Spiele stehen ziemlich gleich.

5. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
3.	Sg8 — e7
4. d2 — d4	Se7 — g6
5. Lf1 — c4	d7 — d6
6. Sb1 — c3	

Dieser Zug ist besser als die hier von den Lehrbüchern empfohlene Rochade, da Schwarz dann mit 6. . . . . Lc8 — e6 die Spiele ausgleicht.

6.	c7 — c6

Auf 6. . . . . Lc8 — g4 folgt 7. Sc3 — d5 Sg6 — h4 8. Lc1 n. f4, bei 6. . . . . Lc8 — e6 spielt Weiss 7. Lc4 n. e6 f7 n. e6 8. h2 — h4 h7 — h5 9. Sf3 — g5 Dd8 — f6 10. 0 — 0 Sb8 — c6 11. d4 — d5.

7. 0 — 0	Lc8 — e6

Schlecht wäre 7. . . . . Lc8 — g4 wegen 8. h2 — h3, da nun auf 8. . . . . Lg4 — h5 9. g2 — g4 f4 n. g3 10. Lc4 n. f7 † Ke8 n. f7 11. 11. Sf3 — g5 †† Kf7 — e8 12. Dd1 n. h5 folgt.

8. d4 — d5	Le6 — g4
9. Sc3 — e2	

und Weiss hat ein viel besser entwickeltes Spiel und wird bald den Gambitbauer erobern.

6. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
3.	Sb8 — c6

4. h2 — h4 und der Bauer f4 ist auf die Dauer nicht zu halten. Ebenso ungenügend ist 3. . . . . . h7 — h6 ebenfalls wegen 4. h2 — h4.

7. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
3.	Lf8 — e7

Diese wichtigste aller unregelmässigen Vertheidigungen führt nach ihrem vermeintlichen Erfinder den Namen „Gambit des Cunningham“ und hat nicht Deckung des Bauern, sondern sofortigen Gegenangriff zum Zweck; Weiss spielt

4. Lf1 – c4

und hat nach

4.	Le7 — h4 †

die Wahl, den König nach f1 zu ziehen oder g2 — g3 zu spielen.

I.

Weiss.	Schwarz.
5. g2 — g3	

Dieser Zug führt zu einem äusserst lebhaften und interessanten Spiel.

5.	f4 n. g3
6. 0 — 0	g3 n. h2 †
7. Kg1 — h1	

Schwarz.



Weiss.

In dieser Stellung hat Schwarz drei Bauern mehr, Weiss dagegen einen so bedeutenden Vorsprung in der Entwicklung, dass Schwarz nur bei der besten Vertheidigung entscheidenden Nachtheil abwehren wird. Die Fortsetzungen für Schwarz sind A. Lh4 — f6, B. Lh4 — e7, C. Sg8 — h7 und D. d7 — d5!.

A.

Weiss.	Schwarz.
7.	Lh4 — f6
8. Sf3 — e5	

Weiss kann hier auch 8. e4 — e5 spielen, worauf Schwarz am ɜn 8. . . . . d7 — d5 antwortet, um bei gesicherter Stellung drei ɜrn für einen Offizier zu erhalten; die Fortsetzung ist dann 9. e5 n. Sg8 n. f6 10. Lc4 — b3 Lc8 — e6 11. d2 — d4 Sf6 — e4 12. Lc1 — f4 ᶠ⁵ 13. Sb1 — d2 Dd8 — e7 14. c2 — c4 c7 — c6 15. c4 n. d5

c6 n. d5 16. Ta1 — c1 Sb8 — c6 17. Sd2 n. e4 f5 n. e4 18. Sf3 n. h2 0 — 0 19. Dd1 — d2 und die Spiele stehen wohl ziemlich gleich.

Weiss.	Schwarz.
8.	Lf6 n. e5

Zu empfehlen ist hier 8. . . . . d7 — d5 9. Lc4 n. d5 Lf6 n. e5 10. Dd1 — h5 Dd8 — d6 11. d2 — d4 Le5 — f6 12. Dh5 n. f7 † Ke8 — d8 13. e4 — e5 Dd6 — e7 14. Df7 — h5 c7 — c6 und Schwarz steht wohl etwas besser.

9. Dd1 — h5	Dd8 — e7
10. Tf1 n. f7	De7 — c5
11. Tf7 — f8 † †	Ke8 — e7
12. d2 — d4	Dc5 n. d4!

Verderblich wäre 12. . . . . Dc5 n. c4 wegen 13. Dh5 — e8 † Ke7 — d6 14. De8 n. e5 †.

13. Lc1 — g5 †	Ke7 — d6!
14. Sb1 — d2	Sg8 — f6
15. Dh5 — f7	Sf6 n. e4
16. Lg5 — e3	Se4 — g3 †
17. Kh1 — g2	Dd4 n. e3
18. Df7 — d5 †	Kd6 — e7

19. Dd5 — f7 † und Weiss macht remis durch ewiges Schach.

B.

Weiss.	Schwarz.
7.	Lh4 — e7?
8. Lc4 n. f7 †	Ke8 n. f7

Auf 8. . . . . Ke8 — f8 folgt 9. Sf3 — e5 Sg8 — f6 10. Lf7 — b3 Dd8 — e8 11. Se5 — f7 Th8 — g8 12. e4 — e5 d7 — d5 13. e5 n. f6 g7 n. f6 14. Lb3 n. d5 und Weiss steht auf Gewinn.

9. Sf3 — e5 † †	Kf7 — e8

Auf 9. . . . . Kf7 — e6 folgt 10. Dd1 — g4 † Ke6 n. e5 [10. . . . . Ke6 — d6 11. Se5 — f7 †] 11. Dg4 — f5 † Ke5 — d6 12. Df5 — d5 † und Matt.

10. Dd1 — h5 †	g7 — g6
11. Se5 n. g6	Sg8 — f6
12. Tf1 n. f6	Le7 n. f6
13. Sg6 — e5 †	Ke8 — e7
14. Dh5 — f7 †	Ke7 — d6
15. Se5 — c4 †	Kd6 — c5

16. Df7 — d5 † nebst Matt in 2 Zügen.

C.

Weiss.	Schwarz.
7.	Sg8 — h6
8. d2 — d4	d7 — d5

Weiss.		Schwarz.
9.	Lc1 n. h6	d5 n. c4
10.	Sf3 — e5!	g7 n. h6
11.	Se5 n. f7	Dd8 — e7
12.	Sf7 n. h8	De7 n. e4 †
13.	Kh1 n. h2	Lc8 — g4
14.	Sb1 — c3	De4 — e6
15.	Dd1 — d2	Lh4 — g5
16.	Dd2 — f2 und Weiss hat das bessere Spiel.	

D.

Weiss.		Schwarz.
7.	. . . .	d7 — d5!

Das ist die beste Entgegnung von Schwarz, mit der er das bessere Spiel erlangt; deshalb auch ist 5. g2 — g3 nicht correct zu nennen.

8. Lc4 n. d5

Auf 8. e4 n. d5 spielt Schwarz 8. . . . . Lh4 — f6.

8.	. . . .	Sg8 — f6
9.	Ld5 n. f7 †	

Auf 9. Sf3 n. h4 spielt Schwarz 9. . . . . Sf6 n. d5, auf 9. Ld5 — b3 Sf6 n. e4 10. Dd1 — e2 Dd8 — e7 11. Lb3 n. f7 † Ke8 — f8 12. De2 n. h2 Se4 — g3 † 13. Kh1 — g2 Sg3 n. f1 14. Dh2 n. h4 De7 n. h4 15. Sf3 n. h4 Kf8 n. f7 mit überlegenem Spiel.

9.	. . . .	Ke8 n. f7
10.	Sf3 n. h4	Th8 — f8
11.	d2 — d4	

Bei 11. e4 — e5 spielt Schwarz 11. . . . . Dd8 — d5 † 12. Sh4 — f3 Sf6 — h5, bei 11. d2 — d3 Kf7 — g8 12. Lc1 — g5 Sb8 — c6 u. s. w.

11.	. . . .	Kf7 — g8
12.	Lc1 — g5	Sf6 n. e4
13.	Lg5 n. d8	Tf8 n. f1 †
14.	Dd1 n. f1	Se4 — g3 †
15.	Kh1 n. h2	Sg3 n. f1 †

und Schwarz steht auf Gewinn.

II.

Weiss.		Schwarz.
5.	Ke1 — f1	

Während das Opfer der drei Bauern sich bei correcter Vertheidigung al[illegible]undurchführbar erweist, zeigt dieser Zug die Mangelhaftigkeit der von S[illegible]varz im 3. Zuge gewählten Vertheidigung.

5.	. . . .	Lh4 — f6

Bei 5. . . . . Lh4 — g5 oder 5. . . . . d7 — d6 setzt Weiss das S[illegible]l vortheilhaft mit 6. d2 — d4 fort, wegen 5. . . . . Sg8 — h6 vergl. D[illegible]der erläuternden Partieen.

	Weiss.	Schwarz.
6.	e4 — e5	Lf6 — e7
7.	d2 — d4	d7 — d5
8.	Lc4 — e2!	g7 — g5
9.	h2 — h4	g5 — g4
10.	Sf3 — h2	h7 — h5
11.	Lc1 n. f4	Le7 n. h4
12.	g2 — g3	Lh4 — g5
13.	Sh2 n. g4	

und Weiss steht auf Gewinn.

Erläuternde Partieen.

I.

J. H. Zukertort. J***
(ohne Ta1)

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	Lf8 — c5?

Dieser Zug, den schwache Spieler gern machen, ist in dieser Stellung äusserst nachtheilig.

4.	d2 — d4	Lc5 — b6
5.	Lc1 n. f4	Sg8 — f6
6.	e4 — e5	Sf6 — d5
7.	Lf4 — c1	

Dieser vollständige Rückzug des Läufers wäre in einer gleichauf gespielten Partie nicht correct, da dadurch der Damenthurm wieder eingesperrt würde.

7.	. . . .	0 — 0
8.	Lf1 — c4	c7 — c6
9.	0 — 0	d7 — d6
10.	Sb1 — c3	Sd5 n. c3
11.	b2 n. c3	d6 — d5
12.	Lc4 — d3	Lc8 — g4
13.	Dd1 — e1	Lg4 n. f3

Bei Vorgabepartieen hat der Vorgebende im Allgemeinen den Abtausch der Figuren zu vermeiden; in diesem Falle verschafft ihm der Abtausch einen ausgezeichneten Angriff.

	Weiss.	Schwarz.
14.	Tf1 n. f3	Sb8 — d7
15.	Tf3 — h3	h7 — h6?
16.	De1 — g3	Lb6 — c7
17.	Lc1 n. h6	Dd8 — f6

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
18.	Ld3—h7 †	Kg8—h8

Auf 18. . . . . Kg8 n. f7 folgt
19. Lh6 n. g7 †.

	Weiss.	Schwarz.
19.	e5 n. f6	Lc7 n. g3
20.	Lh6 n. g7 † und Matt.	

II.

P. Morphy. — **Bird.**

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5 n. f4
3.	Sg1—f3	Lf8—e7
4.	Lf1—c4	Le7—h4 †
5.	g2—g3	f4 n. g3
6.	0—0	g3 n. h2 †
7.	Kg1—h1	d7—d5
8.	Lc4 n. d5	Sg8—f6
9.	Ld5 n. f7 †	Ke8 n. f7
10.	Sf3 n. h4	Th8—e8?
11.	d2—d3	Lc8—h3
12.	Dd1—h5 †	Kf7—g8
13.	Tf1 n. f6	g7 n. f6
14.	Sb1—c3	Te8—e5
15.	Dh5—f3	Dd8—d7
16.	Lc1—f4	Sb8—c6
17.	Kh1 n. h2	Lh3—g4
18.	Ta1—g1	h7—h5
19.	Lf4 n. e5	f6 n. e5
20.	Sc3—d5!	Sc6—d4
21.	Sd5—f6 †	Kg8—h8

	Weiss.	Schwarz.
22.	Df3—e3	Dd7—g7
23.	Sf6 n. h5	Dg7—h7
24.	Tg1 n. g4	Dh7 n. h5
25.	De3—h3	Kh8—h7
26.	c2—c3	Sd4—e6
27.	Tg4—g6	Ta8—e8
28.	Tg6 n. e6	Te8 n. e6
29.	Dh3 n. e6	Dh5 n. h4 †
30.	De6—h3	Dh4 n. h3 †
31.	Kh2 n. h3	c7—c5
32.	Kh3—g4	Kh7—g6
33.	Kg4—f3.	

Weiss konnte mit 33. a2—a4 etc. auf Zurückdrängung des schwarzen Königs spielen.

	Weiss.	Schwarz.
33.	. . . .	Kg6—f6
34.	Kf3—e3	Kf6—e6
35.	d3—d4	e5 n. d4 †
36.	c3 n. d4	c5 n. d4 †
37.	Ke3 n. d4 und gewinnt.	

III.

ı. Schmitt. — **X.**

	ıss.	Schwarz
1	:2—e4	e7—e5
2	'2—f4	e5 n. f4
3	'gl—f3	Lf8—e7
4	'l—c4	Le7—h4 †

	Weiss.	Schwarz.
5.	Ke1—f1!	Sg8—h6
6.	d2—d4	Sh6—g4
7.	Sf3 n. h4	

Hier kann auch mit Vortheil

geschehen 7. De1—e2 Sg4—f2 8. Sf3 n. h4 Sf2 n. h1 9. Sh4—f3 Sh1—g3 † 10. h2 n. g3 f4 n. g3 11. Lc1—f4.

	Weiss.	Schwarz.
7.	....	Dd8 n. h4
8.	Dd1—f3	Sg4 n. h2 †
9.	Th1 n. h2	Dh4 n. h2

Schwarz hat nun die Qualität erobert, ist aber zu sehr in der Entwicklung zurück und vor Allem ist seine Dame höchst unglücklich postirt.

10.	Lc1 n. f4	Dh2—h1 †
11.	Kf1—f2	Sb8—c6
12.	c2—c3	0—0

Besser war zunächst 12..... d7—d6.

13. Lf4 n. c7

Weiss hindert hierdurch die Entwicklung des Damenflügels.

13.	....	Kg8—h8
14.	Lc4—f1	

Um den Springer entwickeln zu können.

14.	....	f7—f5
15.	e4—e5	a7—a5?
16.	Lc7—d6	Tf8—f7
17.	Lf1—c4	Dh1—c1
18.	Df3—e2	Kh8—g8

Schwarz hätte hier 18..... Dc1—f4 † spielen sollen; will nun Weiss das Remis durch ewiges Schach vermeiden, so muss er 19. De2—f3 spielen, Schwarz tauscht dann (oder auch 19..... Df4—c1), deckt den Thurm mit dem König und hat trotz seiner eingeengten Stellung noch Remischancen.

	Weiss.	Schwarz.
19.	Lc4 n. f7 †	Kg8 n. f7

Schwarz.



Weiss.

Weiss kündigt Matt in 5 Zügen an. Nämlich: 20. De2—h5 Kf7—e6 [20..... g7—g6 21. Dh4 n. h7 † Kf7—e6 22. Dh7—g8† und Matt] 21. d4—d5 † Ke6 n. d5 23. Dh5—f7 † Kd5—e4 24. Df7—c4† Sc6—d4 25. Dc4 n. d4† und Matt.

Gambit des Allgaier.

Wir sehen, dass im Königsspringer-Gambit alle unregelmässigen Vertheidigungen im 3. Zuge dem Nachziehenden höchstens ein gleiches Spiel verschaffen, bei der correcten Vertheidigung kann Weiss nach den Zügen

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. Sg1 — f3	g7 — g5

sofort auf Sprengung der Bauernkette mit

4. h2 — h4

spielen. Eine Deckung des angegriffenen h-Bauern wäre schlecht, da nach 4. . . . . h7 — h6 5. h4 n. g5 der Bauer wegen des ungedeckten Thurmes auf h8 doch nicht nehmen dürfte, auf 4. . . . . f7 — f6 Weiss mit 5. Sf3 n. g5 antwortet und bei 5. . . . . f6 n. g5 mit 6. Dd1 — h5 † Ke8 — e7 7. Dh5 n. g5† Ke7 — e8 8. Dg5 — h5 † Ke8 — e7 9. Dh5 — e5† Ke7 — f7 10. Lf1 — c4 † in wenigen Zügen matt setzt und auf 4. . . . . Lf8 — e7 Schwarz durch 5. h4 n. g5 Le7 n. g5 6. d2 — d4 nebst 7. g2 — g3 den Gambitbauer einbüsst. Schwarz hat nur die Fortsetzung

4. . . . . . g5 — g4

worauf Weiss den angegriffenen Springer zurückziehen, nach e5 (Kieseritzky-Gambit) oder g5 spielen kann. Mit Ersterem würde er jede Angriffschance aufgeben, letztere Spielart

5. Sf3 — g5

wird nach Allgaier genannt, der sie zuerst ausführlich behandelt hat.

Schwarz.



Weiss.

Weiss kann nun leicht einen heftigen Angriff erlangen, der schnell das Spiel zu seinen Gunsten entscheidet. Wir werden jedoch sehen, dass er bei correcter Vertheidigung in Nachtheil kommen muss, weshalb auch diese Spielart durchaus nicht zu empfehlen ist.

1. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
5.	d7 — d5
6. e4 n. d5	Dd8 n. d5

f 6. . . . . h7 — h6 folgt 7. Sg5 — e4.

7. Sb1 — c3	Dd5 — e5 †
8. Dd1 — e2	f7 — f6
9. De2 n. e5 †	f6 n. e5
10. Lf1 — c4	Sg8 — h6

Weiss.	Schwarz.
11. d2 — d4	Lf8 — d6

Dieser Zug ist wohl etwas besser als 11. . . . . e5 n. d4, worauf Weiss 12. Sc3 — b5 Sb8 — a6 13. Lc1 n. f4 Lf8 — b4† 14. c2 — c3 d4 n. c3 15. b2 n. c3 Lb4 — a5 16. 0 — 0 — 0 spielt.

12. d4 n. e5	Ld6 n. e5
13. Sc3 — d5 und Weiss hat das bessere Spiel.	

2. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
5.	h7 — h5

Dieser schlechte Zug wird sehr häufig von den die Spielart nicht Kennenden gemacht; noch verderblicher ist 5. . . . . f7 — f6 wegen 6. Dd1 n. g4 h7 — h5 7. Dg4 — f5 f6 n. g5 8. Df5 — g6† Ke8 — e7 9. Dg6 n. g5† Ke7 — e8 10. Dg5 — e5† Dd8 — e7 11. De5 n. h8.

6. Lf1 — c4	Sg8 — h6
7. d2 — d4	f7 — f6
8. Lc1 n. f4	f6 n. g5
9. h4 n. g5	Sh6 — f7

Auf 9. . . . . Sh6 — g8 folgt 10. Lf4 — e5.

10. g5 — g6	Sf7 — d6

Auf 10. . . . . Sf7 — h6 folgt wieder 11. Lf4 — e5.

11. Lf4 n. d6	c7 n. d6

11. . . . . Lf8 n. d6 darf wegen 12. g6 — g7 nicht geschehen, auch 12. Dd1 n. g4 würde dann entscheiden.

12. Lc4 — f7†	Ke8 — e7
13. 0 — 0	Lf8 — g7

Bei 13. . . . . Dd8 — a5 entscheidet 14. Lf7 — d5.

14. Sb1 — c3	Dd8 — a5
15. Dd1 — d2 und Weiss gewinnt.	

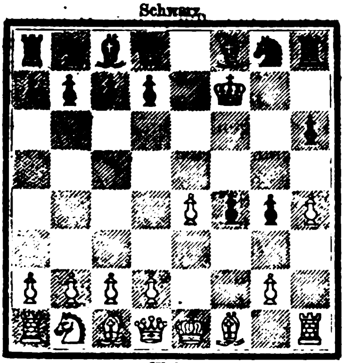
3. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
5.	h7 — h6!

Hierdurch ist Weiss zum Opfer des Springers genöthigt, wir werden sehen, dass bei sorgfältiger Vertheidigung der Angriff dies Opfer nicht aufwiegt.

6. Sg5 n. f7	Ke8 n. f7

Schwarz.



Weiss.

Nun bieten sich dem Anziehenden zwei Fortsetzungen, je nachdem er auf rasche Eroberung der beiden Bauern mit der Dame oder auf Verstärkung des Angriffs durch rasche Entwicklung der Figuren spielt.

A.

Weiss.	Schwarz.
7. Dd1 n. g4	Sg8 — f6 !

Nicht so gut ist 7. . . . . Dd7 — f6, obschon Schwarz auch dann nach 8. d2 — d4 Df6 n. d4 9. Dg4 n. f4 † Dd4 — f6 10. Df4 — g4 Df6 — g6 11. Lf1 — c4 † Kf7 — g7 12. Dg4 — f3 Sg8 — f6 13. Sb1 — c3 Lf8 — b4 14. Lc1 — d2 d7 — d6 das bessere Spiel behält.

8. Dg4 — f4	Lf8 — d6

Während es sonst nicht gut ist den Läufer vor den Damenbauer zu setzen, erweist sich der Zug hier als der beste; er rührt von dem Kurhessen Horny her, der ihn in seinem 1824 erschienenen Werke durchführt. Zieht Weiss im 8. Zuge nicht die Dame sondern 8. Lf1 — c4 †, so kommt er durch 8. . . . . d7 — d5 9. Dg4 n. f4 Lf8 — d6 10. Lc4 n. d5 † Kf7 — g7 11. Df4 — f3 Sf6 n. d5 12. e4 n. d5 Dd8 — e8 † in Nachtheil.

9. Df4 — f2

Dieser Zug ist besser als 9. Df4 — f3, worauf 9. . . . . Sb8 — c6 10. c2 — c3 Sc6 — e5 11. Df3 — f2 Se5 — g4 12. Df2 — f3 Dd8 — e7 folgt. Auf 9. Lf1 — c4† spielt Schwarz 9. . . . . Kf7 — g7 10. Df4 — f3 Sb8 — c6 11. c2 — c3 Sc6 — e5 12. Df3 — g3 † Se5 — g4 13. Dg3 — f3 Dd8 — e7.

9.	Kf7 — g7
10. Sb1 — c3	Th8 — f8

und Schwarz steht auf Gewinn.

B.

Weiss.	Schwarz.
8. Lf1 — c4 †	d7 — d5

chaus nothwendig, um nun den Punkt g4 gedeckt zu halten.

8. Lc4 n. d5 †	Kf7 — g7

Dies ist eine Neuerung von Anderssen und mir; die Lehrbücher geben hier 8. . . . . Kf7—e8 an, wobei aber Weiss noch lange einen heftigen Angriff behält. Der Zug 8. . . . . Kf7—g7 wird verworfen, weil Weiss mit 9. Ld5 n. b7 Lc8 n. b7 10. Dd1 n. g4 † Kg7—f7 11. Dg4—h5 † Remis durch ewiges Schach erlangen könne. Wie oberflächlich dieses Urtheil ist, beweisen die folgenden Ausführungen.

	Weiss.	Schwarz.
9.	Ld5 n. b7	f4—f3
10.	Lb7 n. a8	f3 n. g2
11.	Th1—g1	Dd8 n. h4 †
12.	Ke1—e2	g4—g3

Schwarz.



Weiss.

In dieser Stellung kann Weiss den ihm durch 13. . . . . Lc8—g4† drohenden Verlust der Königin durch I. 13. Dd1—e1, II. 13. Ke2—d3 und III. 13. Ke2—e3 verhüten; der Zug 13. e4—e5 findet seine Widerlegung an 13. . . . . c7—c6.

I.

	Weiss.	Schwarz.
13.	Dd1—e1	Lf8—c5
14.	d2—d4	

Auf 14. Tg1 n. g2 entscheidet sofort 14. . . . . Dh5—g4 † 15. Ke2—d3 Lc8—a6 † 16. c2—c4 Dg4—f3 † 17. Kd3—c2 Df3 n. g2.

14.	. . . .	Lc5 n. d4
15.	Tg1 n. g2	Dh4—g4 †
16.	Ke2—d2	

Bei 16. Ke2—d3 gewinnt Schwarz mit 16. . . . . Dg4—f3 17. Kd3 n. d4 Df3 n. g2, da die weisse Stellung dann unhaltbar ist, auch die schwarzen Freibauern das Spiel entscheiden.

16.	. . . .	Dg4—f4 †
17.	Kd2—d1	Lc8—g4†
18.	Tg2—e2	Df4—f3
19.	Sb1—c3	Ld4 n. c3
20.	b2 n. c3	g3—g2

und Schwarz gewinnt.

II.

	Weiss.	Schwarz.
13.	Ke2 — d3	Lf8 — c5
14.	Tg1 n. g2	Lc8 — g4
15.	Dd1 — e1	Lc5 — f2
16.	De1 — f1	c7 — c6
17.	c2 — c3	Sg8 — f6
18.	Kd3 — c2	Sf6 n. e4
19.	d2 — d3	Lg4 — f3

und Schwarz erzwingt den Sieg.

III.

	Weiss.	Schwarz.
13.	Ke2 — e3	Dh4 — g5 †
14.	Ke3 — d3	Lf8 — c5
15.	Tg1 n. g2	Lc5 — f2 u. s. w.

Da das Läuferopfer im 9. Zuge Weiss also das Remis nicht sichert, so bleibt ihm nichts übrig als der Versuch, durch rasche Entwicklung ein Angriffsspiel zu erlangen. Die Fortsetzung ist dann:

9.	d2 — d4	Dd8 — f6 !
10.	Dd1 — d3	

Auf 10. Sb1 — c3 folgt 10. . . . . Lf8 — b4, auf 10. e4 — e5 10. . . . . Df6 — f5.

10.	. . . .	Sg8 — e7
11.	e4 — e5	Df6 — g6
12.	Ld5 — e4	Lc8 — f5
13.	Sb1 — c3	Sb8 — c6
14.	Lc1 n. f4	Ta8 — d8

und Schwarz steht auf Gewinn.

Erläuternde Partieen.

I.

Towotny. H. Schlemm.

	ss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	— e4	e7 — e5	4.	h2 — h4	g5 — g4
2.	— f4	e5 n. f4	5.	Sf3 — g5	h7 — h6
3.	— f3	g7 — g5	6.	Sg5 n. f7	Ke8 n. f7

	Weiss.	Schwarz.
7.	Lf1 — c4 †	d7 — d5
8.	Lc4 n. d5 †	Kf7 — e8?
9.	d2 — d4	Sg8 — e7
10.	Sb1 — c3	Lf8 — g7

Schwarz konnte im 9. Zuge f4 — f3 spielen, hier war 10. .... Se7 — g6 zu erwägen..

11. Lc1 n. f4 c7 — c6

Schwarz.



Weiss.

12. Dd1 — d3

Das Opfer des zweiten Offiziers verschafft Weiss einen heftigen Angriff.

12.	....	c6 n. d5
13.	Sc3 — b5	Sb8 — a6
14.	0 — 0	d5 n. e4
15.	Dd3 n. e4	Dd8 — d5
16.	De4 — e2	Ke8 — d8

Schwarz musste hier 16. .... Lc8 — d7 spielen, um den Springer zur Action zu zwingen; nach 17. Sb5 — d6 † Ke8 — d8 wird derselbe mit Se7 — f5 resp. c8 bald wieder vertrieben.

17.	Ta1 — e1	Se7 — c6
18.	c2 — c4	Dd5 — d7
19.	De2 — d2	Lg7 n. d4 †

Ein grober Fehler: Schwarz öffnet hierdurch dem Gegner die d-Linie, was in wenigen Zügen den Verlust der schwarzen Dame zur Folge hat.

	Weiss.	Schwarz.
20.	Kg1 — h1	b7 — b6
21.	Lf4 — g5 †	

Das richtige Manöver, um den Fehler des Gegners im 19. Zuge sofort auszunutzen.

21.	....	h6 n. g5
22.	Dd2 n. g5 †	Sc6 — e7
23.	Sb5 n. d4	Th8 — g8

Schwarz.



Weiss.

24. Te1 — d1!

Der entscheidende Zug.

24. .... Sa6 — c5

Schwarz darf die Dame nicht nehmen, weil Weiss dann mit 25. Sd4 — e6 † in 2 Zügen matt setzt.

25. Dg5 — f6

Weiss intendirt nun 26. Sd4 — c6 † Kd8 — c7 27. Sc6 n. e7. Es konnte sofort 25. Sd4—c6† Kd8 — c7 26. Td1 n. d7 † Lc8 n. d7 27. Dg5 n. e7 geschehen.

25.	....	Lc8 — b7
26.	Sd4 — f5	Tg8 — e8
27.	Sf5 n. e7	Te8 n. e7
28.	Td1 n. d7 † und Weiss gewann.	

II.

H. Schlemm. F. Nowotny.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5 n. f4
3. Sg1—f3	g7—g5
4. h2—h4	g5—g4
5. Sf3—g5	h7—h6
6. Sg5 n. f7	Ke8 n. f7
7. Lf1—c4 †	d7—d5
8. Lc4 n. d5 †	Kf7—g7
9. d2—d4	Sg8—f6?

Hier muss, wie oben angegeben worden ist, 9. . . . . Dd8—f6 geschehen.

10. Sb1—c3	Sf6—h5
11. Dd1—d3	Lf8—e7
12. 0—0	Th8—f8
13. Sc3—e2	Le7 n. h4
14. Lc1 n. f4	Sh5—f6
15. Dd3—e3	Tf8—h8

Schwarz durfte im 12. Zuge den Thurm von h8 gar nicht wegziehen, sondern musste seinen Damenflügel entwickeln, nun hat er keine Zeit mehr dazu.

16. g2—g3	Lh4—g5
17. Ld5—b3	

Dieser Rückzug ist durchaus nothwendig, da auf 17. Lf4 n. g5 Schwarz zunächst 17. . . . . Sf6 n. d5 spielen würde.

17.	Sf6—h7

Ein Fehler: Schwarz musste die Läufer tauschen und dann Sb8—c6 spielen.

Weiss.	Schwarz.
18. Lf4—e5 †	Sh7—f6
19. Le5 n. f6 †	Dd8 n. f6
20. De3—d3	Df6—e7
21. Tf1—f7 †	De7 n. f7
22. Lb3 n. f7	Kg7 n. f7
23. Dd3—c4 †	Kf7—e7

Etwas besser war 23. . . . . Kf7—g6.

24. Dc4 n. c7 †	Sb8—d7
25. e4—e5	Ke7—e8
26. e5—e6	Sd7—b6
27. d4—d5	Th8—f8
28. Ta1—d1	

Schwarz.



Weiss.

und Weiss gewinnt.

III.

'. Geiger. L. Krause.

Weiss.	Schwarz.
e2—e4	e7—e5
f2—f4	e5 n. f4
3. Sg1—f3	g7—g5
4. h2—h4	g5—g4

	Weiss.	Schwarz.
5.	Sf3 — g5?	h7 — h6
6.	Sg5 n. f7	Ke8 n. f7
7.	Lf1 — c4 †	d7 — d5
8.	Lc4 n. d5 †	Kf7 — g7
9.	d2 — d4	Dd8 — f6!
10.	e4 — e5	Df6 — f5
11.	0 — 0	f4 — f3
12.	g2 n. f3	g4 — g3!
13.	Dd1 — e2	Df5 — h3

Hiermit ist bereits der Angriff von Weiss gebrochen, da es Schwarz freisteht die Damen zu tauschen.

14.	Sb1 — c3	Dh3 n. h4
15.	f5 — f4	Sb8 — c6
16.	Lc1 — e3	Sg8 — e7

Weiss sucht umsonst den Abtausch zu vermeiden, der nächste Zug des Gegners nöthigt ihn doch dazu.

17.	. . . .	Se7 — f5
18.	Le4 n. f5	Lc8 n. f5
19.	d4 — d5	

(Siehe Diagramm.)

19.	. . . .	Lf8 — b4

Schwarz intendirt bei 20. d5 n. c6 mit 20. . . . . Lb4 n. c3 21. b2 n. c3 Lf5 — e4 den Sieg zu erzwingen.

20.	De2 — g2	Lb4 n. c3
21.	Tf1 — f3	Kg7 — h7

Hier konnte auch 21. . . . . Dh3 — h2 † 22. Dg2 n. h2 g3 n. h2 † 23. Kg1 n. h2 Sc6 n. e5 24. f4 n. e5 [24. Tf3 — g3 † Se5 — g4 †] Lc3 n. e5 † geschehen.

Stellung nach dem 19. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
22.	Tf3 n. g3	Th8 — g8
23.	Kg1 — f2	Tg8 n. g3
24.	Dg2 n. g3	Dh4 n. g3 †
25.	Kf2 n. g3	Lc3 — d4
26.	d5 n. c6	Ld4 n. e3
27.	c6 n. b7	Ta8 — b8
28.	Ta1 — e1	Le3 — c5
29.	e5 — e6	Lc5 — e7
30.	Te1 — e5	Kh7 — g6

und Schwarz gewinnt.

Kieseritzky-Gambit.

Als starkes und sicheres Angriffsspiel galt bis auf die neueste Zeit das in den ersten 4 Zügen

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4

Weiss.	Schwarz.
3. Sg1 — f3	g7 — g5
4. h2 — h4	g5 — g4

mit dem Allgaier-Gambit übereinstimmende Kieseritzky-Gambit. Weiss spielt hier den Springer nach der Mitte.

5. Sf3 — e5,

von wo er den Bauer g4 angreift und auch Rückzugslinien hat.

Schwarz.



Weiss.

Schwarz hat in dieser Stellung nun mannigfache Vertheidigungen, die theils ungenügend sind, theils die Spiele ausgleichen, während nur eine, die wir zum Schluss betrachten werden, ihm das überlegene Spiel verschafft.

1. Vertheidigung.

Weiss.	Schwarz.
5.	d7 — d6
6. Se5 n. g4	Lf8 — e7
7. d2 — d4	Le7 n. h4 †
8. Sg4 — f2	Dd8 — g5

Bei 8. . . . . Dd8 — f6 spielt Weiss 9. Sb1 — c3 Lh4 n. f2 † 10. Ke1 n. f2 Sg8 — e7 11. Dd1 — d3 Lc8 — g4 12. Lf1 — e2 Lg4 — d7 13. Le2 — f3 Sb8 — c6 14. Sc3 — e2 0 — 0 — 0 15. c2 — c3 Se7 — g6 16. Dd3 — d2 und erobert bei guter Stellung den Gambitbauer Auf 8. . . . . Lh4 — g3 folgt 9. Sb1 — c3 Sg8 — f6 10. Lf1 — e2 Sb8 — c6 11. Le2 — f3 Dd8 — e7 12. Ke1 — f1 Lc8 — d7 13. Sc3 — d5 14. e4 n. d5 Sc6 — d8 15. Sf2 — e4 f7 — f5 16. Se4 n. g3 f4 n. g3 17. Lc1 — f4 Sd8 — f7 18. Lf4 n. g3 0 — 0 — 0 mit gleichem Spiel.

9. Dd1 — f3	Lh4 — g3
10. Sb1 — c3	Sg8 — f6

Auf 10. . . . . Lc8 — g4 folgt 11. Df3 n. g3 oder 11. Lc1 n. f4, auf 10. . . . . Sb8 — c6 11. Lf1 — b5.

11. Lc1 — d2

11. Lf1 — d3 wäre nachtheilig wegen 11. . . . . Sb8 — c6 12. Sc3 — b5 Ke8 — d8 13. c2 — c3 Th8 — g8 14. Ke1 — f1 h7 — h5 15. Lc1 — d2 Lc8 — g4 16. Sf2 n. g4 Dg5 n. g4 17. Df3 n. g4 Tg8 n. g4 18. Ld3 — e2 Tg4 — g5.

Weiss.	Schwarz.
11.	Sb8 — c6
12. Lf1 — b5	Lc8 — d7
13. Lb5 n. c6	Ld7 n. c6
14. 0 — 0 — 0	

Weiss hat eine gute Stellung und wird den f-Bauer erobern.

2. Vertheidigung.

Weiss.	Schwarz.
5.	Dd8 — e7
6. d2 — d4	

Weniger gut ist 6. Se5 n. g4 f7 — f5 7. Sg4 — f2 f5 n. e4.

6.	d7 — d6

Auf 6. . . . . f7 — f5 spielt Weiss 7. Lf1 — c4.

7. Se5 n. g4	f7 — f5
8. Sg4 — f2	Sg8 — f6
9. Lc1 n. f4	f5 n. e4
10. d4 — d5!	h7 — h5
11. Lf1 — e2	Lc8 — f5
12. Dd1 — d2	

und Weiss steht besser, da Schwarz seinen vereinzelten e-Bauer auf die Dauer kaum wird vertheidigen können.

3. Vertheidigung.

Weiss.	Schwarz.
5.	h7 — h5

Dieser Vertheidigung verdankt das Gambit den Namen, da dieselbe hauptsächlich von Kieseritzky ausgeführt wurde und nach seiner Ansicht dem Nachziehenden das bessere Spiel verschafft. Spätere Untersuchungen wiesen nach, dass Weiss dabei wohl meist das überlegene Spiel erhält.

6. Lf1 — c4

Der Punkt f7 bedarf nun der Deckung, dies kann auf zweierlei Weise geschehen.

I.

Weiss.	Schwarz.
6.	Sg8 — h6
7. d2 — d4	d7 — d6

Nachtheilig ist 7. . . . . Lf8 — e7 wegen 8. Lc1 n. f4 Le7 n. h4† 9. g2 — g3 Lh4 — g5 10. Th1 n. h5 Lg5 n. f4 11. g3 n. f4 d7 — d6 12. Se5 n. g4! Lc8 n. g4 13. Dd1 n. g4 Sh6 n. g4 15. Th5 n. h8† u. s. w. Ebensowenig ist 7. . . . . Dd8 — f6 zu empfehlen, Weiss erlangt dann mit 8. Sb1 — c3 c7 — c6 9. 0 — 0 ein vorzügliches Angriffsspiel.

Weiss.	Schwarz.
8. Se5 — d3	f4 — f3
9. g2 n. f3	Lf8 — e7

Bei 9. . . . . g4 n. f3 kommt Weiss mit 10. Dd1 n. f3 Lc8 — g4 11. Df3 — f2 in Vortheil.

10. Lc1 — e3 !	Le7 n. h4 †
11. Ke1 — d2	g4 n. f3

Auf 11. . . . . Lh4 — g5 folgt 12. f3 — f4.

12. Dd1 n. f3	Lc8 — g4
13. Df3 — f4	Dd8 — e7
14. Sb1 — c3	c7 — c6
15. Ta1 — f1	

und Weiss hat ein vorzüglich entwickeltes Spiel.

II.

Weiss.	Schwarz.
6.	Th8 — h7
7. d2 — d4	

Nicht zu empfehlen ist hier 7. Lc4 n. f7 † Th7 n. f7 8. Se5 n. f7 Ke8 n. f7 9. d2 — d4, da sich Schwarz dann mit 9. . . . . f4 — f3 sicher stellt.

Schwarz.



Weiss.

Schwarz hat nun verschiedene Fortsetzungen, als hauptsächlich A. 7. . . . . d7 — d6 B. 7. . . . . Dd8 — f6 und C. 7. . . . . f4 — f3 !, bei keiner derselben aber wird er den Gambitbauer mit gleicher Stellung behaupten können oder bei Aufgabe desselben die überlegene Stellung erlangen.

A.

Weiss.	Schwarz.
7.	d7 — d6

Schlecht ist 7. . . . . Lf8 — e7 wegen 8. Lc1 n. f4 Le7 n. h4 † 9. —g3 Lh4 — g5 10. Th1 n. h5 Th7 n. h5 11. Lc4 n. f7 † Ke8 — f8 12 Lf7 n. h5 Lg5 n. f4 13. Se5 — g6 † Kf8 — g7 14. Sg6 n. f4. Ebenfal nachtheilig ist 7. . . . . Lf8 — h6, da nach 8. Sb1 — c3 Sb8 — c6 9. e5 n. f7 Th7 n. f7 10. Le4 n. f7 † Ke8 n. f7 11. Lc1 n. f4 die Stellu — Schwarz sehr ungünstig ist.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Se5 n. f7	

8. Se5 — d3 führt mit Umstellung von Zügen zur Variante C.

	Weiss.	Schwarz.
8.	. . . . .	Th7 n. f7
9.	Lc4 n. f7 †	Ke8 n. f7
10.	Lc1 n. f4	Lf8 — h6
11.	0 — 0	Lh6 n. f4
12.	Tf1 n. f4 †	Kf7 — g7
13.	Sb1 — c3	Lc8 — e6
14.	Dd1 — d2	Sg8 — f6
15.	Ta1 — f1	

und Weiss hat das überlegene Spiel.

B.

	Weiss.	Schwarz.
7.	. . . . .	Dd8 — f6
8.	Sb1 — c3	c7 — c6
9.	0 — 0	Lf8 — h6
10.	Se5 n. f7	

Mit diesem Opfer erlangt Weiss einen heftigen Angriff.

	Weiss.	Schwarz.
10.	. . . . .	Th7 n. f7
11.	e4 — e5	Df6 — f5

Schwarz sucht hierdurch den f-Bauer gedeckt zu halten und das Hinüberspielen des feindlichen Springers über e4 nach d6 zu hindern.

	Weiss.	Schwarz.
12.	Lc4 n. f7 †	Df5 n. f7

Spielt Schwarz 12. . . . . Ke8 n. f7, so folgt 13. Lc1 n. f4 Lh6 n f4 14. g2 — g3.

	Weiss.	Schwarz.
13.	Sc3 — e4	Ke8 — d8
14.	Se4 — d6	Df7 — g6

Um das Eingreifen der weissen Dame auf g6 zu hindern.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Lc1 n. f4	

und Weiss steht auf Gewinn.

C.

	Weiss.	Schwarz.
7.	. . . . .	f4 — f3 !
8.	g2 n. f3	

Nicht gut wäre hier 8. g2 — g3, während dieser von Kieseritzky nach 7. . . . . d7 — d6 8. Se5 — d3 f4 — f3 angegebene Zug W[illegible]s ein sehr starkes Spiel verschafft. Wollte aber Weiss auf 7. . . . . f4 — f3 8. g2 — g3 spielen, so kommt er durch 8. . . . . Sb8 — [illegible] 9. Se5 n. c6 d7 n. c6 10. Lc1 — f4 Dd8 — e7 11. Sb1 — c3 Lc8 — [illegible] in Nachtheil.

	Weiss.	Schwarz.
8.	. . . . .	d7 — d6

Weiss.	Schwarz.
9. Se5 — d3	Lf8 — e7
10. Lc1 — e3 !	

Dieser zuerst vom Club zu Philadelphia in einer Correspondenspartie gegen den Club zu Boston angewandte Zug ermöglicht eben das Nehmen des Bauern im 8. Zuge, da nun das Schach auf h4 nicht nachtheilig ist.

10.	Le7 n. h4 †
11. Ke1 — d2	g4 n. f3

Nicht vortheilhaft für Schwarz ist 11. . . . . Lh4 — g5 12. f3 — f4 Lg5 — h6 13. Sb1 — c3 u. s. w.

12. Dd1 n. f3	Lc8 — g4
13. Df3 — f4	Sb8 — d7

Auf 13. . . . . Sb8 — c6 folgt ebenfalls:

14. Sb1 — c3	Sd7 — b6
15. Lc4 — b3	Th7 — g7
16. e4 — e5	

und Weiss hat ein vorzüglich entwickeltes Spiel.

4. Vertheidigung.

Weiss.	Schwarz.
5.	Sg8 — f6

Die nachfolgende Vertheidigung führt den Namen der Berliner und ist für Weiss, wie Schwarz hauptsächlich von Anderssen ausgebildet worden.

6. Lf1 — c4

Nicht gut ist 6. Se5 n. g4 wegen der Fortsetzung 6. . . . . Sf6 n. e4 7. d2 — d3 Se4 — g3 8. Lc1 n. f4 Sg3 n. h1 9. Dd1 — e2 † Dd8 — e7 ! 10. Sg4 — f6 † Ke8 — d8 11. Lf4 n. c7 † Kd8 n. c7 12. Sf6 — d5 † Kc7 — d8 13. Sd5 n. e7 Lf8 n. e7 und Schwarz hat das überlegene Spiel.

6.	d7 — d5

Nicht zu empfehlen ist hier 6. . . . . Dd8 — e7, Weiss erwidert 7. d2 — d4 und erlangt bei 7. . . . . d7 — d6 mit 8. Lc4 n. f7 † Ke8 — d8 9. Lf7 — b3 d6 n. e5 10. d4 n. e5 † Lc8 — d7 11. e5 n. f6 das bessere Spiel.

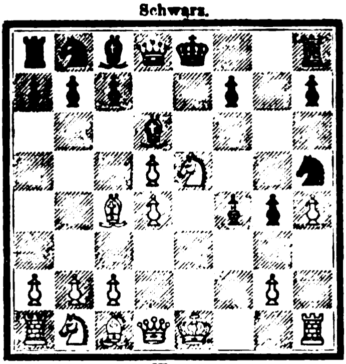
7. e4 n. d5	Lf8 — d6

Wegen 7. . . . . Lf8 — g7 vergleiche die folgende Vertheidigung.

8. d2 — d4	Sf6 — h5

8. . . . . Dd8 — e7 kommt Weiss mit 9. Lc1 n. f4 oder 9. 0 — .n Vortheil.

Schwarz.



Weiss.

Hier bieten sich wieder für den Anziehenden verschiedene Fortsetzungen des Angriffs I. 9. Lc4—b5†, II. Sb1—c3 und III. 9. 0—0, die wir näher betrachten wollen.

I.

Weiss.	Schwarz.
9. Lc4 — b5 †?	

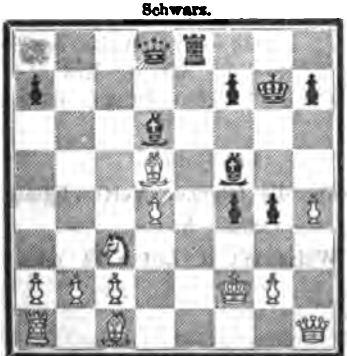
Diese Fortsetzung ist nicht besonders stark, da schon die Entgegnung 9. . . . . Ke8 — f8 10. Sb1 — c3 Sh5 — g3 die Spiele ziemlich ausgleicht, die folgende geniale Opfercombination Anderssens aber dem Schwarzen den Sieg sichert.

9.	c7 — c6 !
10. d5 n. c6	b7 n. c6 !
11. Se5 n. c6	Sb8 n. c6
12. Lb5 n. c6 †	Ke8 — f8 !
13. Lc6 n. a8	Sh5 — g3
14. Ke1 — f2 !	Sg3 n. h1 †
15. Dd1 n. h1	Lc8 — f5 !

Falsch wäre hier 15. . . . . g4 — g3 †.

16. La8 — d5	Kf8 — g7
17. Sb1 — c3	Th8 — e8

Schwarz.



Weiss.

Schwarz muss nun gewinnen, gleichviel was Weiss spielt; z. B. 18. Ld5 — c6 g4—g3† 19. Kf2—f1 Lf5 n. c2 20. Lc6 n. e8 Dd8 n. e8 21. Lc1—d2 Lc2—d3 † 22. Kf1—g1 De8 — e5 ! 23. Dh1 — h3 De5 n. d4 † 24. Kg1 — h1 f4 — f3 25. g2 n. f3 [25. Ta1 — g1 Dd4 n. g1 † 26. Kh1 n. g1 f3 — f2 †] Ld3 — oder 18. Ld5 — b3 Ld6 — c5 d4 n. c5 Dd8 — d4 †. 20. Kf2- Lf5 — d3 † 21. c2 n. d3 Dd4 n. 22. Kf1 — f2 oder g1 und Sd setzt in 2 Zügen matt, oder

Lc1—d2 g4—g3† 19. Kf2—f1 Lf5 n. c2 20. Ld5—f3 Ld6—b4 21. Ld2 n f4 Dd8 n. d4 22. Lf4 n. g3 Lc2—d3† 23. Sc3—e2 Dd4 n. b2.

II.

Weiss.	Schwarz.
9. Sb1—c3	Lc8—f5

Dies ist die sicherste Fortsetzung, bei 9. . . . . Sh5—g3 opfert Weiss den Thurm und erlangt mit 10. Lc1 n. f4 Sg3 n. h1 11. Sc3—e4 Lc8—f5 12. Lf4—g5 Dd8—c8 [12. . . . . Ld6—e7 13. Se5 n. f7 Ke8 n. f7 14. d5—d6†] 13. Lc4—b5† Ke8—f8 14. Lg5—h6† Kf8—e7 15. Dd1—d2 Th8—g8 16. Dd2—f4 das überlegene Spiel. — 9. . . . . Dd8—e7 gestattet eine interessante Opfercombination: 10. Lc4—b5† c7—c6 11. d5 n. c6 b7 n. c6 12. Sc3—d5 De7—e6 13. Sd5—c7† Ld6 n. c7 14. Lb5—c4 De6—e7 (auch f5) 15. Lc4 n. f7† Ke8—f8 [zu erwägen wäre hier 15. . . . . De7 n. f7, um durch das Opfer der Dame für drei kleine Offiziere den Angriff zu brechen] 16. Lf7 n. h5 Lc7 n. e5 17. d4 n. e5 De7 n. e5† 18. Dd1—e2 De5 n. h5 19. Lc1 n. f4.

10. Sc3—e2	Dd8—e7
11. Se2 n. f4	Sh5 n. f4

Auf 11. . . . . Ld6 n. e5 12. d4 n. e5 De7 n. e5† folgt 13. Dd1—e2 und Weiss hat bei guter Stellung den Gambitbauer wieder.

12. Lc1 n. f4	f7—f6
13. 0—0	f6 n. e5
14. Lf4—g5	De7—d7
15. d4 n. e5	Ld6—c5†
16. Kg1—h1	Lf5—g6

Weiss droht mit 17. e5—e6 den Läufer zu erobern.

17. e5—e6	Dd7—d6
18. Dd1 n. g4	

und Weiss hat das überlegene Spiel.

III.

Weiss.	Schwarz.
9. 0—0	Dd8 n. h4
10. Dd1—e1	Dh4 n. e1
11. Tf1 n. e1	0—0
12. Lc4—d3	

Dieser Zug ist viel besser als der hier von vielen Seiten empfohlene Sb1—c3, worauf Schwarz 12. . . . . Lc8—f5 spielt.

12.	Tf8—e8

12. . . . . c7—c5 würde hier an 13. Se5—c4 scheitern.

13. Lc1—d2	

Dieser Zug ist hier durchaus nothwendig, um 13. . . . . Sb8—d7 zu hindern.

	Weiss.	Schwarz.
13.	. . . .	Sb8 — a6
14.	Sb1 — c3	

und Weiss wird bei besserer Stellung den Gambitbauer erobern.

5. Vertheidigung.

	Weiss.	Schwarz.
5.	. . . . .	Sg8 — f6
6.	Lf1 — c4	d7 — d5
7.	e4 n. d5	Lf8 — g7

Diese von der Berliner erst im 7. Zuge abweichende Vertheidigung ist von dem ausgezeichneten Analytiker Dr. M. Lange angegeben.

8.	d2 — d4	0 — 0
9.	0 — 0	c7 — c5
10.	Lc1 n. f4	c5 n. d4
11.	Dd1 n. d4	Sf6 — d7
12.	Sb1 — c3	Sd7 n. e5
13.	Lf4 n. e5	Sb8 — c6
14.	d5 n. c6	Dd8 n. d4 †
15.	Le5 n. d4	Lg7 n. d4 †
16.	Kg1 — h1	b7 n. c6

und die Spiele stehen etwa gleich.

6. Vertheidigung.

	Weiss.	Schwarz.
5.	. . . .	Lf8 — g7 !

Dieser ausgezeichnete Zug, der, wie ich in einer längeren Arbeit nachgewiesen habe (Neue Berliner Schachzeitung 1868 Januar — Mai, 1869 Januar und Februar), dem Nachziehenden das bessere Spiel verschafft, rührt von L. Paulsen her. Nicht gut dagegen ist der von Lolli empfohlene Zug 5. . . . . Lf8 — e7, Weiss erlangt dann mit 6. Lf1 — c4 Le7 n. h4 † Ke1 — f1 d7 — d5 8. Lc4 n. d5 Sg8 — h6 9. d2 — d4 Lh4 — g5 10. g2 — g3 ! ein vorzügliches Spiel.

Schwarz.



Weiss.

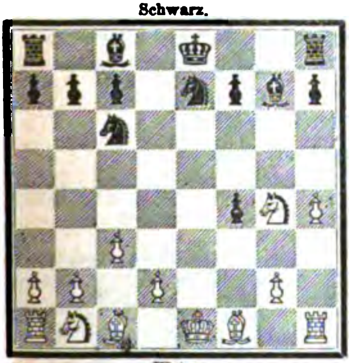
Nach dem von L. Paulsen angegebenen Läuferzuge ergeben sich für den Anziehenden zwei Fortsetzungen, je nachdem er mit dem angegriffenen Springer den g-Bauer schlägt oder den Springer mit seinem Damenbauer deckt.

Erste Fortsetzung.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Se5 n. g4	d7—d5
7.	Sg4—f2	

Wollte Weiss 7. e4 n. d5 spielen, so verliert er mit 7. . . . . Dd8—e7 † 8. Ke1—f2 [8. Dd1 oder Lf1—e2 Lc8 n. g4] Lg7—d4 † 9. Kf2—f3 Lc8 n. g4 † 10. Kf3 n. g4 Sg8—f6 † 11. Kg4—h3 De7—d7 † 12. Kh3—h2 Sf6—g4 † 13. Kh2—h3 Sg4—f2 †† etc. Auf 7. d2—d3 folgt 7. . . . . d5 n. e4 und Weiss darf weder den e-, noch den f-Bauer nehmen, da er im ersteren Falle nach Abtausch der Damen den Springer, im letzteren den b-Bauer und den Thurm a1 verlieren würde. Auf 7. Sb1—c3 folgt ebenfalls 7. . . . . d5 n. e4, da 8. Sc3 n. e4 wegen 8. . . . . f7—f5 nicht geschehen darf. Ebensowenig darf hier 7. c2—c3 empfohlen werden: Weiss kommt nach den Zügen 7. . . . . d5 n. e4 8. Dd1—a4 † Sb8—c6 9. Da4—e4 † Dd8—e7 10. Dd4 n. e7 † Sg8 n. e7 in eine so bedrängte Stellung dass er entscheidenden Nachtheil nicht abwehren kann, wie z. B. folgende Fortsetzungen beweisen: 11. Lf1—e2 Se7—f5 12. 0—0 Sf5—g3 13. Tf1—e1 0—0 14. Le2—f3 Lc8 n. g4 15. Lf3 n. g4 Tf8—e8 16. Kg1—f2 Sc6—e5 17. Lg4—e2 Sg3 n. e2 18. Kf2 n. e2 [ebenso bei 18. Te1 n. e2] Se5—d3 † und Schwarz gewinnt; oder 12. Le2—f3 Sf5—g3 13. Th1—g1 Lc8 n. g4 14. Lf3 n. g4 Sc6—e5 17. Lg4—e2 0-0—0 16. d2—d4 Th8—e8 17. Ke1—d1 [17. d4 n. e5 Te8 n. e5] c7—c5 18. Lc1 n. f4 Sg3 n. e2 19. Kd1 n. e2 Se5—g6 † 20. Ke2—f3 Sg6 n. f4 21. Kf3 n. f4 c5 n. d4 und Schwarz steht auf Gewinn.

Schwarz.



Weiss.

7.	. . . .	d5 n. e4
8.	Sf2 n. e4	Dd8—e7
9.	Dd1—e2	Sb8—c6
10.	c2—c3	Sg8—h6
11.	Se4—f2	Sh6—f5 !

Stellung nach dem 11. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Dieser für Schwarz entscheidende Zug rührt von mir her: Weiss hat darauf vier Entgegnungen, als I. 12. d2—d4, II. 12. d2—d3, III. 12. Sb1—a3 und IV. 12. De2 n. e7†! Die folgenden Varianten werden die Unzulänglichkeit derselben nachweisen.

I.

	Weiss.	Schwarz.
12.	d2—d4	Lc8—e6
13.	Lc1 n. f4	Sf5 n. d4
14.	c3 n. d4	Sc6 n. d4
15.	De2—e4	f7—f5

und Schwarz erzwingt den Sieg.

II.

	Weiss.	Schwarz.
12.	d2—d3	Sf5—g3
13.	De2 n. e7 †	Ke8 n. e7
14.	Th1—h2	Th8—e8
15.	Sf2—h3	

Dieser Zug ist durchaus nothwendig, um dem König neben dem bedrohten Läufer f1 Platz zu machen; bei 15. Sf2—d1 entscheidet 15. .... Ke7—f8† 16. Ke1—f2 Lc8—g4 17. Sd1—e3 f4 n. e3† 18. Kf2 n. g3 e3—e2.

15.	....	Ke7—f8†
16.	Ke1—f2	Lc8—f5
17.	Sh3 n. f4	

Auf 17. Lc1 n. f4 folgt 17. .... Sg3 n. f1 18. Kf2 n. f1 Lf5 n. d3† 19. Kf1—f2 Te8—e2† 20. Kf2—f3 Te2 n. b2. 21. Sb1—d2 Lg7 n. c3 u. s. w.

17.	....	Sg3 n. f1
18.	Kf2 n. f1	Sc6—e5.

	Weiss.	Schwarz.
19.	d3 — d4	Se5 — g4
20.	Th2 — h1	Te8 — e4
21.	Sb1 — a3	

Wollte Weiss etwa 21. Sf4 — d5 spielen, so entscheidet sofort 21. .... Ta8 — e8, da nun auf 22. Lc1 — d2 Schwarz in drei Zügen matt setzt.

21.	....	Ta8 — e8
22.	Lc1 — d2	Lg7 — h6
23.	g2 — g3	Lh6 n. f4
24.	Ld2 n. f4	

Auf 24. g3 n. f4 folgt ebenfalls:

24.	....	Te4 — e2

und Schwarz muss in wenigen Zügen gewinnen.

III.

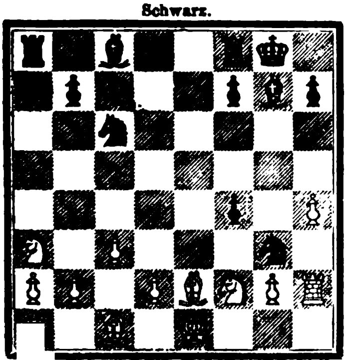
	Weiss.	Schwarz.
12.	Sb1 — a3	De7 n. e2 †

Hier erhält Schwarz auch nach 12. .... Lc8 — e6 13. Sf2 — e4 0 — 0 — 0 das bessere Spiel.

13.	Lf1 n. e2	Sf5 — g3
14.	Th1 — h2	0 — 0

Stellung nach dem 14. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss

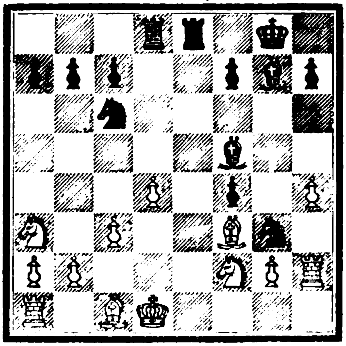
Hier ergeben sich wieder drei Fortsetzungen für Weiss, nämlich 1. 15. Le2 — f3, 2. 15. Le2 — g4 und 3. 15. Le2 — b5.

1.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Le2 — f3	Tf8 — e8 †

	Weiss.	Schwarz.
16.	Ke1 — d1	Lc8 — f5
17.	d2 — d4	Ta8 — d8

Schwarz.



Weiss.

A.

	Weiss	Schwarz
18.	Lc1 n. f4	Sc6 n. d4
19.	c3 n. d4	

Bei 19. Lf4 n. g3 entscheidet 19. . . . . Sd4 n. f3 † 20. Kd1 — c1 Te8 — e1 †.

19.	. . . .	Td8 n. d4 †
20.	Lf4 — d2	Lg7 — h6
21.	Sa3 — c4	Lh6 n. d2
22.	Sc4 n. d2	Sg3 — f1

und Weiss ist verloren, zieht er nämlich den angegriffenen Thurm nach h1 oder h3, so setzt Schwarz mit 23. . . . . Td4 n. d2 † in 4 Zügen matt, spielt er 23. Sf2 — e4 so folgt 23. . . . . Lf5 n. e4 24. Kd1 — e2 [oder e1] Td4 n. d2 † 25. Ke2 n. f1 Le4 n. f3.

B.

	Weiss.	Schwarz.
18.	Lf3 n. c6	

Bei 18. Sa3 — c2 spielt Schwarz 18. . . . . Lg7 n. d4 19. c3 n. d4 Sc6 n. d4 20. Sc2 n. d4 Td8 n. d4 † 21. Lc1 — d2 Sg3 — f1.

18.	. . . .	Lg7 n. d4

Weiss muss nun verlieren, ob er den Thurm oder Läufer nimmt, wie die Fortsetzung lehrt: 19. Lc6 n. e8 Ld4 n. f2 † 20. Lc1 — d2 Td8 n. e8 21. Sa3 — c2 [21. Ld2 n. f4 Te8 — e1 † 22. Kc1 — d2 Sg3 — f1 † und Matt] Te8 — e2 22. Th2 — h3 [22. Ta1 — e1 Lf5 — g4!, 22.

Stellung nach dem 18. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Se2 — d4 Lf2 n. d4 23. c3 n. d4 f4 — f3] Lf5 n. h3 23. g2 n. h3 f4 — f3; oder 19. c3 n. d4 Td8 n. d4† 20. Lc1 — d2 Te8 — e2 21. Sf2 — e4 (der einzige Zug, der den sofortigen Untergang abwenden kann) b7 n. c6 [auch 21. . . . . Lf5 n. e4 gewinnt] 22. Se4 n. g3 Td4 n. d2† 23. Kd1 — c1 f4 n. g3 24. Th2 — h1 Te2 n. g2.

2.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Le2 — g4	Lc8 n. g4
16.	Sf2 n. g4	f7 — f5
17.	Sg4 — f2	Tf8 — e8†
18.	Ke1 — d1	Te8 — e2
19.	Sf2 — h1	

Auf 19. Sf2 — d3 [oder h3] entscheidet 19. . . . . f4 — f3 20. Th2 — h3 [21. Sh3 — f4 f3 — f2!] Te2 n. g2.

19.	. . . .	Ta8 — e8
20.	Sh1 n. g3	f4 n. g3
21.	Th2 — h1	Te2 n. g2
22.	d2 — d4	

Auf 22. Th1 — f1 folgt ebenfalls:

22.	. . . .	Tg2 — f2
23.	Lc1 — d2	f5 — f4

und Schwarz muss durch seine zwei Freibauern gewinnen.

3.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Le2 — b5	Tf8 — e8†
16.	Ke1 — d1	Lc8 — f5
17.	d2 — d4	Ta8 — d8
18.	Lc1 n. f4	

18. Lb5 n. c6 führt zu der Variante III. 1. B.

18.	. . . .	Lg7 n. d4
19.	c3 n. d4	Sc6 n. d4!

Weiss.	Schwarz.
20. Lf4 n. g3	

Bei 20. Lb5 n. e8 erzwingt Schwarz mit 20. . . . . Sd4 — f3 † das Matt in spätestens 6 Zügen.

20.	Sd4 n. b5 †
21. Sf2 — d3	

Auf 21. Kd1 — c1 folgt 21. . . . . Te8 — e1 † nebst Matt im nächsten Zuge.

21.	Td8 n. d3 †
22. Kd1 — c1	Sb5 n. a3

und Schwarz erobert eine Figur.

IV.

Weiss.	Schwarz.
12. De2 n. e7 †	Ke8 n. e7
13. d2 — d4	

13. d2 — d3 führt zu der Variante II.

13.	Sf5 — g3
14. Th1 — h2	Th8 — e8

Schwarz.



Weiss.

In dieser für Weiss relativ besten Hauptvariante ergeben sich nun wieder zwei Fortsetzungen, je nachdem Weiss den Springer wegzieht, um dem König neben dem angegriffenen Läufer Platz zu machen, oder den letzteren zieht.

1.

Weiss.	Schwarz.
15. Sf2 — h3	Ke7 — f8 †
16. Ke1 — f2	Sc6 n. d4
17. Sb1 — a3	

Auf 17. c3 n. d4 folgt 17. . . . . Lg7 n. d4 † 18. Kf2 — f3 Sg3 n. f1 19. Th2 — h1 h7 — h5 20. Th1 n. f1 Lc8 — g4 † 21. Kf3 — f4 Ld4 — e5 † 22. Kf4 — e3 [22. Kf4 — g5 Kf8 — g7 !] Le5 n. b2 †.

17.	Sg3 — e4 †

Weiss.		Schwarz.
18.	Kf2 — g1	f4 — f3
19.	Lc1 — f4	

Auf 19. Lc1 — e3 folgt ebenfalls:

19.	. . . .	Sd4 — e2 †
20.	Lf1 n. e2	f3 n. e2
21.	Ta1 — e1	

Bei 21. Sa3 — c2 entscheidet 21. . . . . Se4 n. c3 22. b2 n. c3 Lg7 n. c3 23. Ta1 — e1 Lc8 — f5.

21.	. . . .	Se4 n. c3
22.	b2 n. c3	Lg7 n. c3
23.	Kg1 — f2	Lc3 n. e1 †
24.	Kf2 n. e1	Lc8 — g4
25.	Sa3 — c4	

Auf 25. Sh3 — f2 folgt ebenfalls:

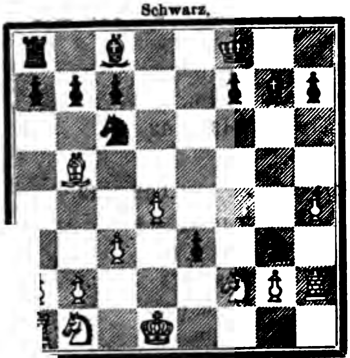
25.	. . . .	Ta8 — d8
26.	Sc4 — d2	c7 — c5
27.	Sh3 — f2	Lg4 — e6
28.	Ke1 n. e2	Le6 n. a2 †
29.	Ke2 — d1	b7 — b5

und Schwarz muss gewinnen.

2.

Weiss.		Schwarz.
15.	Lf1 — b5 !	Ke7 — f8 †
16.	Ke1 — d1	Te8 — e3 !
17.	Lc1 n. e3	f4 n. e3

Schwarz.



Weiss.

Je nachdem nun der angegriffene Springer nach d3, h3 oder h1 geht, ergeben sich drei Varianten.

A.

	Weiss.	Schwarz.
18.	Sf2 — d3	Lc8 — f5
19.	Sb1 — a3	Ta8 — d8
20.	h4 — h5	Lg7 n. d4
21.	c3 n. d4	Sc6 n. d4
22.	Lb5 — c4	Sd4 — e6
23.	Kd1 — c2	Se6 — f4
24.	Ta1 — e1	

Auf 24. Ta1 — d1 folgt 24. . . . . e3 — e2.

24.	. . . .	Sf4 n. d3
25.	Lc4 n. d3	Td8 n. d3
26.	Kc2 — c1	Lf5 — g4
27.	Th2 — h4	

Bei 27. Sa3 — c4 gewinnt 27. . . . . e3 — e2 28. Sc4 — d2 Td3 n. d2 29. Kc1 n. d2 Sg3 — f1 †.

27.	. . . .	f7 — f5
28.	Th4 n. g4	f5 n. g4
29.	Kc1 — c2	Td3 — d2 †
30.	Kc2 — c3	Td2 n. g2
31.	Te1 n. e3	Sg3 n. h5

Oder:

20.	Sa3 — c2	Lg7 n. d4
21.	c3 n. d4	Sc6 n. d4
22.	Sc2 n. d4	Td8 n. d4
23.	Ta1 — c1	

Bei Kd1 — c2 spielt Schwarz 23. . . . . a7 — a6 23. Kc2 — c3 Sg3 — e2 † 25. Kc3 — b3 a6 n. b5 u. s. w.

23.	. . . .	Lf5 n. d3
24.	Lb5 n. d3	Td4 n. d3 †
25.	Kd1 — e1	Td3 — d2
26.	Tc1 — c3	

Auf 26. Tc1 n. c7 entscheidet sofort 26. . . . . Td2 — f2.

26.	. . . .	Td2 — e2 †
27.	Ke1 — d1	Te2 n. b2
28.	Tc3 n. e3	Sg3 — f1
29.	Th2 — h3	Sf1 n. e3
30.	Th3 n. e3	Tb2 n. a2

und Schwarz gewinnt.

B.

Weiss.		Schwarz.
18.	Sf2 — h3	Lc8 — g4 †
19.	Kd1 — e1	Ta8 — d8

Schwarz.



Weiss.

a.

Weiss.		Schwarz.
20.	Sb1 — a3	Sc6 n. d4
21.	c3 n. d4	Lg7 n. d4
22.	Sa3 — c4	

Bei 22. Ta1 — b1 entscheidet 22. . . . . Ld4 n. b2 nebst 23. . . . . Lb2 — c3 †, bei 22. Ta1 — d1 Ld4 — c3 †.

22.	. . .	e3 — e2
23.	Ta1 — c1	

Auf 23. Sh3 — f4 folgt 23. . . . . Ld4 — g1 24. Sc4 — d2 Lg1 n. h2 25. Sf4 n. e2 Lg4 n. e2 26. Lb5 n. e2 Td8 — e8, auf 23. Sc4 — d2 Ld4 — e3, auf 23. Ke1 — d2 Ld4 n. b2 †.

23.	. . . .	Ld4 — c3 †
24.	beliebig	Td8 — d1
nebst 25.	. . . .	e2 — e1D

b.

Weiss.		Schwarz.
20.	Sh3 — f4	Sc6 n. d4
21.	c3 n. d4	Td8 n. d4
22.	Sf4 — e2	

Bei 22. Sf4 — d3 spielt Schwarz 22. . . . . a7 — a6 23. Sb1 — c3 a6 n. b5 24. Sd3 — c5 Td4 — f4!

Weiss.	Schwarz.
22.	Lg4 n. e2
23. Lb5 n. e2	Td4 — b4
24. Sb1 — c3	

Auf 24. Sb1 — a3 folgt 24. . . . . Tb4 n. b2 25. Le2 — f3 Lg7 — c3 † 26. Ke1 — d1 Tb2 — d2 † 27. Kd1 — c1 Lc3 — b2 † 28. Kc1 — b1 Lb2 n. a3 29. Th2 — h3 [um 29. . . . . Td2 — b2 † 30. Kb1 — c1 Tb2 n. g2 † zu pariren] e3 — e2 30. Lf3 n. e2 Td2 — b2 † 31. Kb1 — c1 Sg3 n. e2 †.

24.	Tb4 n. b2
25. Ta1 — c1	Lg7 n. c3 †
26. Tc1 n. c3	Tb2 n. e2 †
27. Ke1 — d1	Te2 n. a2
28. Tc3 n. e3	Sg3 — f1 u. s. w.

c.

Weiss.	Schwarz
20. Lb5 n. c6	b7 n. c6
21. Sb1 — a3	c6 — c5
22. Sa3 — c2	

Bei 22. d4 n. c5 entscheidet 22. . . . . Td8 — d2 nebst 23. . . . . Td2 — e2 †, da 23. Sh3 — f4 oder g1 wegen 23. . . . . Td2 — f2 nicht geschehen darf.

22.	c5 n. d4
23. Sc2 n. d4	Lg7 n. d4
24. c3 n. d4	Td8 n. d4
25. Sh3 — g1	

Der einzige Zug, der die mit 25. . . . . e3 — e2 drohende Katastrophe abwendet, da nun Weiss darauf 26. Ke1 — f2 spielen kann.

25.	Td4 — d2
26. Th2 — h3	

Wollte Weiss das durch 26. . . . . Td2 — f2 drohende Matt mit 26. Sg1 — f3 zu pariren suchen, so folgt 26. . . . . Td2 — e2 † 27. Ke1 — d1 Lg4 n. f3 28. Th2 — h3 [auf 28. Kd1 — c1 folgt 28. . . . . Te2 — e1 † 29. Kc1 — c2 Lf3 — e4 † 30. Kc2 — c3 Te1 n. a1 nebst 31. . . . . e3 — e2] Te2 n. g2 † 29. Kd1 — c1 [bei 29. Kd1 — c1 Tg2 — g1 † und Matt] Tg2 — g1 † u. s. w.

26.	Td2 n. g2
27. Th3 n. g3	Tg2 n. g3
28. Ke1 — f1	

Bei 28. Sg1 — e2 entscheidet 28. . . . . Tg3 — g2.

28.	f7 — f5

und Schwarz muss gewinnen.

C.

	Weiss.	Schwarz.
18.	Sf2 — h1	Lc8 — g4 †
19.	Kd1 — e1	Sg3 — f5

Schwarz.



Weiss.

a.

	Weiss.	Schwarz.
20.	Lb5 — e2	

Auf 20. g2 — g3 folgt sofort 20. . . . . Sc6 n. d4.

20.	. . . .	Lg4 n. e2
21.	Ke1 n. e2	Sc6 n. d4 †
22.	c3 n. d4	Sf5 n. d4 †
23.	Ke2 n. e3	

Bei 23. Ke2 — d1 oder d3 spielt Schwarz 23. . . . . Ta8 — d8.

24.	Ke3 - d2	Sc2 n. a1
25.	Sb1 — c3	

Auf 25. Kd2 — c1 folgt 25. . . . . Ta8 — e8 26. Sb1 — c3 [26. Sh1 — f2 Te8 — e1 † 27. Sf2 — d1 Lg7 — h6 † 28. Sb1 — d2 Te1 — e2] Lg7 — h6 † 27. Kc1 — d1 Te8 — d8 † 28. Kd1 — e1 Sa1 — c2 † u. s. w.

25.	. . . .	Lg7 — h6 †
26.	Kd2 — e2	Ta8 — d8
27.	Sc3 — e4	Sa1 — c2

und Schwarz hat einen Bauer mehr und die bessere Stellung.

b.

	Weiss.	Schwarz.
20.	Sb1 — a3	Lg7 — f6

Weiss.	Schwarz.
21. g2 — g3	Sc6 n. d4
22. c3 n. d4	Sf5 n. d4
23 Ke1 — f1	

Auf 23. Lb5 — e2 folgt 23. . . . . Sd4 n. e2 24. Th2 n. e2 Lg4 n. e2 25. Ke1 n. e2 Lf6 n. b2 26. Sa3 – c2 Lb2 n. a1 27. Sc2 n. a1 Ta8 — d8.

23.	e3 — e2 †
24. Kf1 — f2	c7 — c6
25. Lb5 n. e2	

Auf 25. Lb5 — a4 oder c4 folgt 25. . . . . b7 — b5 26. Lc4 — b3 Sd4 – f3 27. Th2 — g2 Lf6 n. b2 u. s. w. Bei 25. Lb5 — d3 spielt Schwarz 25. . . . . Sd4 — f3 26. Th2 – g2 Lf6 — d4 † 27. Kf2 n. e2 Sf3 n. h4 † 28. Ke2 — f1 Sh4 n. g2 29. Kf1 n. g2 Ld4 n. b2.

25.	Sd4 n. e2
26. Sa3 — c4	b7 — b5
27. Sc4 — a5	

Auf 27. Sc4 — d6 folgt 27. . . . . Ta8 — d8, auf 27. Sc4 — e3 dagegen 27. . . . . Lf6 — d4.

27.	Lf6 n. b2
28. Ta1 — b1	Lb2 — d4 †
29. Kf2 — f1	Se2 — c3
20. Tb1 — c1	Lg4 — f3

und Schwarz hat das bessere Spiel.

c.

Weiss.	Schwarz.
20. Lb5 n. c6	b7 n. c6
21. Sb1 — c3	

Bei 21. b2 — b4 spielt Schwarz mit Vortheil 21. . . . . a7 — a5

21.	c6 — c5
22. d4 n. c5	Ta8 — b8
23. Ta1 — b1	

Auf 23. g2 — g3 folgt 23. . . . . Tb8 n. b2 24. Th2 n. b2 Lg7 n. c3 † 25. Ke1 — f1 Lc3 n. b2 26. Sa3 — c2 Lb2 n. a1 27. Sc2 n. a1 Lg4 — f3 28. Kf1 — g1 Sf5 — d4 29. g3 — g4 e3 — e2 und Schwarz gewinnt eine Figur.

23.	Tb8 n. b2
24. Tb1 n. b2	Lg7 n. c3 †
25. Ke1 — f1	Lc3 n. b2
26. Sa3 — c2	Lb2 — e5
27. g2 — g3	Sf5 n. g3 †
28. Sh1 n. g3	Le5 n. g3
29. Sc2 n. e3	

Bei 29. Th2—h1 gewinnt Schwarz mit 29. . . . . e3—e2 †, bei 29. Th2—g2 mit 29. . . . . Lg4—h3.

	Weiss.	Schwarz.
29.	. . . .	Lg3 n. h2
30.	Se3 n. g4	Lh2—g3
31.	h4—h5	Kf8—g7

und Schwarz steht auf Gewinn.

Oder:

22.	Sa3—c2	c5 n. d4
23.	c3 n. d4	Lg7 n. d4
24.	Sc2 n. d4	Sf5 n. d4
25.	Ta1—c1	

Auf 25. Ke1—f1 folgt 25. . . . . Ta8—e8 26. Ta1—e1 e3—e2 † 27. Kf1—f2 Sd4—c2 28. Sh1—g3 [bei 28. g2—g3 spielt Schwarz 28. . . . . Sc2 n. e1 29. Kf2 n. e1 Te8—d8 30. Th2 n. e2 Lg4 n. e2 und gewinnt] Sc2 n. e1 29. Kf2 n. e1 Te8—e3 und Schwarz erzwingt den Sieg.

25.	. . . .	Ta8—d8
26.	Sh1—g3	Sd4—c2 †!
27.	Ke1—f1	

Auf 27. Tc1 n. c2 folgt 27. . . . . Td8—d1 † und Matt.

27.	. . . .	Td8—d2
28.	Th2—h3	

Weiss hat keinen besseren Zug, auf 28. Tc1—e1 folgt 28. . . . . Td2—f2 † 29. Kf1—g1 Sc2 n. e1.

28.	. . . .	e3—e2 †
29.	Sg3 n. e2	Td2 n. c2
30.	Th3—c3	

Auf 30. Th3—g3 folgt ebenfalls:

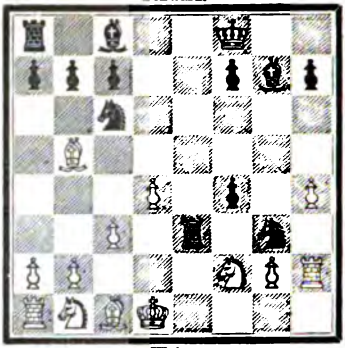
30.	. . . .	Sc2—e3 †
31.	Kf1—g1	f7—f5

und Schwarz muss gewinnen.

Hiermit sind wohl alle Varianten erschöpft, und ist in allen nachgewiesen, dass Weiss in entscheidenden Nachtheil kommt: es bleibt noch zu zeigen, dass Schwarz, der in der Variante IV. 2., der relativ besten für den Gegner, das Uebergewicht durch das Qualitätsopfer im 16. Zuge erhält, auch dann als Sieger hervorgeht, wenn Weiss dies Opfer nicht annimmt; er hat dann füglich nur die Wahl zwischen V. 17. Sb1—d2 und VI. Sb1—a3.

Stellung nach dem 16. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

V.

	Weiss.	Schwarz.
17.	Sb1 — d2	Lg7 n. d4

1.

	Weiss.	Schwarz.
18.	c3 n. d4	Sc6 n. d4
19.	Lb5 — c4	

Auf 19. Lb5 — a4 folgt 19. . . . . Te3 — e2 20. Sf2 — h3 Lc8 — g4.

19.	. . . . .	Lc8 — f5
20.	Sd2 — f3	

Auf 20. Sd2 — b3 folgt ebenfalls:

20.	. . . . .	Ta8 — d8

Schwarz.



Weiss.

Hier ergeben sich nun wieder zwei Fortsetzungen: Weiss kann den Springer oder den Thurm nehm

A.

Weiss.		Schwarz.
21.	Sf3 n. d4	Td8 n. d4†
22.	Lc1 — d2	

Bei 22. Lc4 — d3 spielt Schwarz 22. . . . . Te3 — e2 23. Lc1 n. f4 Te2 n. f2 24. Lf4 n. g3 Td4 n. d3 † 25. Kd1 — e1 Tf2 n. b2 26. Lg3 n. c7 Td3 — d2 u. s. w.; bei 22. Sf2 — d3 dagegen 22. . . . . Td4 n. c4 23. Lc1 n. e3 [23. Sd3 n. f4 Lf5 — g4 † 24. Kd1 — d2 Sg3 — f1 † und Matt] f4 n. e3 24. Sd3 — e5 [24. Sd3 — e1 Tc4 — d4 † 25. Kd1 — c1 Sg3 — e2 † und Matt] Tc4 — d4 † 25. Kd1 — e1 Td4 — d2 26. Th2 — h3 [bei 26. Ta1 — c1 oder 26. b2 — b3 entscheidet 26. . . . . Td2 — f2] Lf5 n. h3 27. g2 n. h3 Td2 — h2.

22.	. . . . .	Td4 n. c4
23.	Ld2 n. e3	f4 n. e3
24.	Sf2 — h1	

Auf 24. Sf2 — h3 folgt 24. . . . . Lf5 — g4 † 25. Kd1 — e1 Tc4 — c2.

24.	. . . . .	Lf5 — g4 †
25.	Kd1 — e1	Sg3 n. h1
26.	Th2 n. h1	Tc4 — c2
27.	g2 — g3	

Bei 27. Ta1 — b1 entscheidet 27. . . . . Tc2 n. g2 nebst 28. . . . . f7 — f5.

27.	. . . . .	Tc2 n. b2

und Schwarz hat bei guter Stellung 3 Bauern für die Qualität.

B.

Weiss.		Schwarz.
21.	Lc1 n. e3	Sd4 n. f3 †
22.	Sf2 — d3	

Auf 22. Lc4 — d3 folgt 22. . . . . f4 n. e3 23. g2 n. f3 e3 n. f2 24. Th2 n. f2 Td8 n. d3 †, auf 22. Kd1 — c1 f4 n. e3 23. g2 n. f3 e3 — e2!

22.	. . . . .	Sf3 n. h2
23.	Le3 n. f4	Lf5 n. d3
24.	Lc4 n. d3	Td8 n. d3 †
25.	Kd1 — c2	Td3 — d4
26.	Lf4 n. g3	Td4 — g4
27.	Ta1 — h1	Tg4 n. g3
28.	Th1 n. h2	Kf8 — g7
29.	Kc2 — d2	Kg7 — g6
30	Kd2 — e2	Kg6 — f5
31.	Ke2 — f2	Kf5 — g4

und Schwarz steht auf Gewinn.

2.

Weiss.	Schwarz.
18. Lb5 n. c6	b7 n. c6
19. c3 n. d4	Te3 — e2
20. Sf2 — h3	

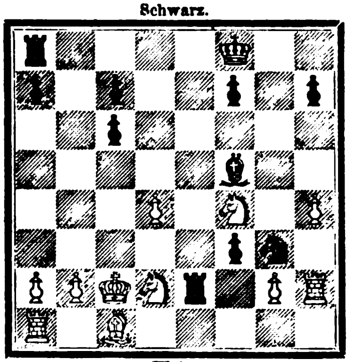
Auf 20. Sf2 — h1 folgt 20. . . . . Lc8 — g4 21. Sh1 n. g3 Te2 n. g2 † 22. Kd1 — c2 Tg2 n. h2 23. Sg3 — f1 Th2 n. h4.

20.	Lc8 — g4
21. Kd1 — c2	f4 — f3
22. Sh3 — f4	

Auf 22. Sh3 — g1 folgt ebenfalls:

22.	Lg4 — f5 †

Schwarz.



Weiss.

A.

Weiss.	Schwarz.
23. Kc2 — d1	

Auf 23. Sf4 — d3 folgt 23. . . . . f3 n. g2.

23.	Te2 n. d2 †
24. Lc1 n. d2	f3 — f2
25. Th2 — h1	

Der einzige Zug, durch den Weiss f2 — f1D † hindern kann.

25.	Sg3 n. h1
26. Kd1 — e2	Ta8 — e8 †
27. Ke2 — f1	

Bei 27. Ld2 — e3 entscheidet 27. . . . . f2 — f1D † 28. Ta1 n. f1 Sh1 — g3 †, bei 27. Ke2 — f3 Lf5 — e4 † 28. Kf3 — g4 [28. Kf3 — e2 Le4 n g2 †] h7 — h5 † 29. Sf4 n. h5 Le4 n. g2.

27.	Te8 — e4 !

Weiss.		Schwarz.
28.	g2 — g4!	Te4 n. d4
29.	g4 n. f5	Td4 n. d2
30.	Kf1 — g2	f2 — f1 D ††
31.	Kg2 n. f1	Sh1 — g3 †
32.	Kf1 — e1	Td2 n. b2

und Schwarz gewinnt.

B.

Weiss.		Schwarz.
23.	Kc2 — c3	Te2 — e3 †
24.	Kc3 — c4	f3 — f2
25.	b2 — b3	Te3 — e1
26.	Lc1 — b2	Ta8 — e8
27.	Sf4 — d3	Lf5 n. d3 †
28.	Kc4 n. d3	Te8 — e3 †
29.	Kd3 — c2 od. c4	Te1 n. a1
30.	Lb2 n. a1	Te3 — e2

und Schwarz gewinnt.

VI.

Weiss.		Schwarz.
17.	Sb1 — a3	Lc8 — f5

1.

Weiss.		Schwarz.
18.	Lb5 n. c6	b7 n. c6
19.	Sa3 — c4	

19. Lc1 n. e3 führt mit Umstellung der Züge zu der Variante IV. 2. B. c.

19.	. . . .	Te3 — e2
20.	Lc1 n. f4	

Auf 20. Sf2 — h3 folgt 20. . . . . Lf5 — c2 † und Matt.

20.	. . . .	Lf5 — c2 †
21.	Kd1 — c1	Sg3 — f1
22.	Sf2 — h3	

Auf 22. Sf2 — d1 folgt 22. . . . . Sf1 n. h2 23. Lf4 n. h2 Lc2 n. d1 24. Kc1 n. d1 Te2 n. g2 nebst 25 . . . . Tg2 — g1 †.

22.	. . . .	Sf1 n. h2
23.	Lf4 n. h2	Te2 n. g2
24.	Lh2 n. c7	Lc2 — f5
25.	Sc4 — e3	Lf5 n. h3
26.	Se3 n. g2	Lh3 n. g2

und Schwarz hat einen Offizier gegen einen Bauer.

2.

	Weiss.	Schwarz.
18.	Sf2 — h3	Ta8 — d8
19.	Sh3 n. f4	

19. Lc1 n. e3 führt zu der Variante IV. 2. B. a.

19.	. . . .	Lg7 n. d4
20.	c3 n. d4	

Auf 20. Lc1 n. e3 folgt 20. . . . . Ld4 n. e3 † 21. Kd1 — e1 Le3 n. f4.

20.	. . . .	Td8 n. d4 †
21.	Sf4 — d3	

Auf 21. Lc1 — d2 folgt 21. . . . . Sg3 — e4 22. g2 — g3 Lf5 — g4 † 23. Kd1 — c1 Te3 — e1 †! 24. Ld2 n. e1 Td4 — d1 † 25. Kc1 — c2 Sc6 — d4 † und Matt.

21.	. . . .	Te3 — e2
22.	Lc1 — h6 †	Kf8 — g8
23.	Sa3 — c2	Td4 — d8
24.	Sc2 — e1	Sc6 — b4
25.	Lh6 — f4	

Bei 25. Th2 — h3 spielt Schwarz 25. . . . . Lf5 n. h3 26. g2 n. h3 Te2 n. e1 † u. s. w.

25.	. . . .	Sb4 n. d3
26.	Se1 n. d3	Lf5 n. d3
27.	Lb5 n. d3	Td8 n. d3 †
28.	Kd1 — c1	Sg3 — h5
29.	Lf4 n. c7	Td3 — d2

und Schwarz gewinnt.

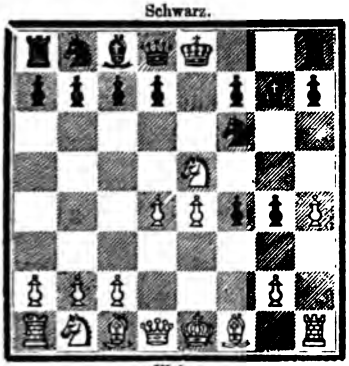
Zweite Fortsetzung.

	Weiss.	Schwarz.
6.	d2 — d4	

Wegen der vorhergehenden Züge vergl. S. 464.

6.	. . . .	Sg8 — f6

Schwarz.



Weiss.

Weiss kann nun den angegriffenen e-Bauer decken I. 7. Sb1 — c3, II. 7. Lf1 — d3, oder den f-Bauer III. 7. Lc1 n. f4 oder den g — Bauer IV. 7. Se5 n. g4 schlagen oder den Punct f7 angreifen V. 7. Lf1 — c4.

I.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Sb1 — c3	d7 — d6
8.	Se5 — d3	0 — 0

1.

	Weiss.	Schwarz.
9.	Lc1 n. f4	Sf6 n. e4
10.	Sc3 n. e4	

Auf 10. Lf1 — e2 folgt 10. . . . . f7 — f5 11. Sd3 — f2 Sb8 — c6.

10.	. . . .	Tf8 — e8
11.	Sd3 — f2	d6 — d5
12.	c2 — c3	

Sehr nachtheilig wäre 12. Lf4 — g5 wegen 12. . . . . Dd8 d6 13. c2 — c3 g4 — g3 14. Sf2 — d3 Te8 n. e4 † u. s. w.

12.	. . . .	Sb8 — c6
13.	Dd1 — d2	d5 n. e4
14.	0 — 0 — 0	Ta8 — b8

und Schwarz hat einen Bauer mehr und die bessere Stellung.

2.

	Weiss.	Schwarz.
9.	Sd3 n. f4	Sf6 n. e4
10.	Sc3 n. e4	Tf8 — e8
11.	Lf1 — d3	d6 — d5
12.	c2 — c3	d5 n. e4
13.	Ld3 — e2	c7 — c5
14.	Lc1 — e3	c5 n. d4
15.	c3 n. d4	Sb8 — c6

und Schwarz hat das überlegene Spiel.

II.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Lf1 — d3	d7 — d6
8.	Se5 — c4	Sf6 — h5
9.	c2 — c3	Sb8 — c6
10.	Sb1 — a3	

Auf 10. 0 — 0 folgt 10. . . . . Dd8 n. h4 nebst 11. . . . . g4 — g3.

10.	. . . .	0 — 0
11.	Dd1 — c2	

Auf 11. Lc1 — d2 folgt 11. . . . . d6 — d5 12. e4 n. d5 Tf8 — e8†.

11.	. . . .	Dd8 — e7
12.	Lc1 — d2	d6 — d5
13.	Sc4 — e5	Lg7 n. e5
14.	d4 n. e5	Sc6 n. e5
15.	0 — 0 — 0	Se5 n. d3 †
16.	Dc2 n. d3	De7 n. e4

und Schwarz muss gewinnen.

III.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Lc1 n. f4	d7 — d6
8.	Se5 — c4	

8. Se5 — d3 würde die Entwicklung des weissen Spieles äusserst hemmen.

8.	. . . .	Sf6 n. e4
9.	Lf1 — d3	Dd8 — e7
10.	Dd1 — e2	f7 — f5
11.	c2 — c3	Sb8 — c6
12.	Sb1 — d2	d6 — d5
13.	Sc4 — a3	Lc8 — e6

und Schwarz hat ein vorzüglich entwickeltes Spiel und einen Bauer mehr.

IV.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Se5 n. g4	Sf6 n. e4
8.	Lc1 n. f4	Dd8 — e7
9.	Lf1 — e2	Sb8 — c6
10.	c2 — c3	d7 — d5
11.	0 — 0	De7 n. h4
12.	Lf4 n. c7	Th8 — g8
13.	Sg4 — e3	

Bei 13. Tf1 — f4 erobert Schwarz mit 13. . . . . Dh4 — e7 14. Lc7 — e5 f7 — f6 den Läufer, auf 13. Sg4 — h2 folgt auch:

Weiss.		Schwarz.
13.	. . . . .	Lg7 — h6
14.	Dd1 — c1	

Bei 14. Tf1 — f3 entscheidet 14. . . . . Lh6 n. e3 † 15. Tf3 n. e3 Dh4 — f2 †.

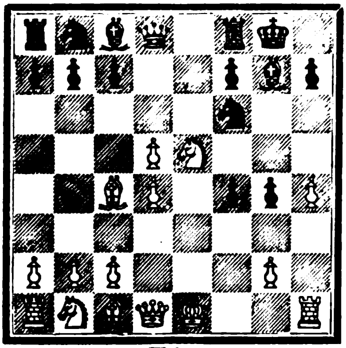
14.	. . . . .	Lc8 — h3
15.	Le2 — f3	Ke8 — d7
16.	Lc7 — h2	Tg8 — g7

und Schwarz erzwingt den Sieg.

V.

Weiss.		Schwarz.
7.	Lf1 — c4	d7 — d5
8.	c4 n. d5	0 — 0

Schwarz.



Weiss.

1.

Weiss.		Schwarz.
9.	Lc1 n. f4	Sf6 n. d5
10.	Lc4 n. d5	Dd8 n. d5
11.	0 — 0	c7 — c5
12.	Sb1 — c3	

Auf 12. c2 — c3 folgt 12. . . . . c5 n. d4 13. c3 n. d4 Sb8 — c6 14. Se5 n. c6 b7 n. c6 15. Lf4 — e3 Tf8 — d8 16. Sb1 — c3 Dd5 — h5, auf 12. Se5 n. g4 Dd5 n. d4 † 13. Dd1 n. d4 Lg7 n. d4 † 14. Sg4 — f2 L 4 n. b2 u. s. w.

12.	. . . . .	Dd5 n. d4 †
13.	Dd1 n. d4	c5 n. d4
14.	Sc3 — d5	Sb8 — a6
15.	Ta1 — d1	Tf8 — e8
16.	Se5 — d3	

Bei 16. Tf1 — e1 verliert Weiss durch 16. . . . . Lc8 — e6 17. Td1 n. d4 Ta8 — d8 18. Sd5 — e7 † Kg8 — f8.

Weiss.	Schwarz.
16.	Lc8 — e6
17. Sd5 — b4	Sa6 n. b4
18. Sd3 n. b4	Ta8 — c8

und Schwarz hat bei besserer Stellung einen Bauer mehr.

2.

Weiss.	Schwarz.
9. Sb1 — c3	c7 — c5
10. d5 n. c6	

10. d4 n. c5 ist wegen 10. . . . . Tf8 — e8 unzulässig.

10.	Sb8 n. c6
11. Se5 n. c6	b7 n. c6
12. Lc1 n. f4	Tf8 — e8 †

und Schwarz hat die entscheidend bessere Stellung.

Oder:

10. Sc3 — e2	c5 n. d4
11. Lc1 n. f4	

Auf 11. Dd1 n. d4 gewinnt 11. . . . . Sf6 — h5, auf 11. Se2 n. d4 Sf6 n. d5.

11.	Sf6 n. d5
12. Se5 — d3	Lc8 — e6
13. Lc4 — b3	Sb8 — c6

Oder:

10. Lc1 n. f4	c5 n. d4
11. Dd1 n. d4	Sf6 — h5
12. g2 — g3	Sb8 — c6
13. Se5 n. c6	b7 n. c6
14. Dd4 — d2	Tf8 — e8 †

und Schwarz steht auf Gewinn.

Erläuternde Partieen.

I.

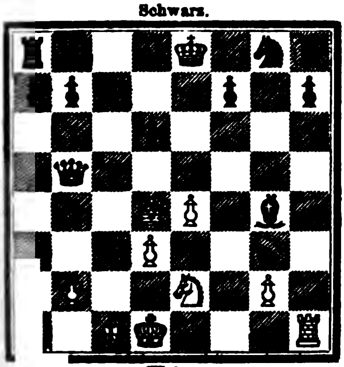
A. Anderssen. Dr. M. Lange.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5 n. f4
3.	Sg1—f3	g7—g5
4.	h2—h4	g5—g4
5.	Sf3—e5	d7—d6
6.	Se5 n. g4	Lf8—e7
7.	Dd1—f3	Le7 n. h4 †
8.	Sg4—f2	Dd8—g5
9.	d2—d3	Lh4—g3
10.	Sb1—c3	Sb8—c6
11.	Sc3—e2	Sc6—b4
12.	Se2 n. f4	Sb4 n. c2 †
13.	Ke1—d1	Sc2—d4

Bei 13. .... Sc2 n. a1 erobert Weiss mit 14. Sf4—e2 Läufer und Springer für einen Thurm.

14.	Df3—e3	Lg3 n. f2
15.	De3 n. f2	Lc8—g4 †
16.	Lf1—e2	Sd4 n. e2
17.	Sf4 n. e2	Dg5—b5
18.	Df2—d4	

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
18.	....	0—0—0!
19.	Kd1—c1	

Bei 19. Dd4 n. h8 spielt Schwarz 19. .... Db5 n. d3 † 20. Lc1—d2 Dd3 n. c2 † 21. Kd1—c1 De2 n. g2 22. Dh8 n. h7 Sg8—f6 23. Dh7—h2 Dg2 n. e4.

19.	....	Lg4 n. e2
20.	Ke1 n. e2	Sg8—e7
21.	a2—a4	Db5—d7
22.	Dd4—f2	f7—f5
23.	Df2 n. a7	Se7—c6
24.	Da7—a8 †	Sc6—b8
25.	Lc1—e3	f5 n. e4
26.	Le3—a7	Dd7—g4 †
27.	Ke2—d2	Dg4—g5 †
28.	Kd2—d1	Dg5 n. g2
25.	Th1—g1	

Nach 29. Da8 n. b8 † Kc8—d7 verliert Weiss die Dame oder beide Thürme.

29.	....	Dg2—f3 †
30.	Kd1—c1	e4 n. d3
31.	Ta1—a3	

Nach 31. Da8 n. b8 † Kc8—d7 ist die Dame verloren, auf 21. La7 n. b8 entscheidet 31. .... Df3—e2.

31.	....	Kc8—d7
32.	Ta3—b3	Th8—g8
33.	Da8 n. b7	Tg8 n. g1 †
34.	La7 n. g1	Df3—f1 †
35.	Kc1—d2	Df1—e2 †
36.	Kd2—c3	Sb8—c6

und Schwarz gewinnt.

II.

Beuthner, Beigang und E. Schmitt.		Lepge, Saalbach und Schmorl.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Sf3 — e5	h7 — h5
6.	Lf1 — c4	Sg8 — h6
7.	d2 — d4	d7 — d6
8.	Se5 — d3	f4 — f3
9.	g2 n. f3	Lf8 — e7
10.	Lc1 — e3	Le7 n. h4 †
11.	Ke1 — d2	g4 n. f3
12.	Dd1 n. f3	Lc8 — g4
13.	Df3 — f1	Lh4 — g5
14.	Sb1 — c3	

Besser ist 14. Sd3 — f4.

14.	. . . .	Lg5 n. e3 †
15.	Kd2 n. e3	c7 — c6
16.	Ta1 — e1	

Es musste 16. Df1 — f4 geschehen.

16.	. . . .	Dd8 — g5 †
17.	Df1 — f4	f7 — f6
18.	e4 — e5	Dg5 n. f4 †
19.	Ke3 n. f4	f6 n. e5
20.	d4 n. e5	d6 — d5

(Siehe Diagramm.)

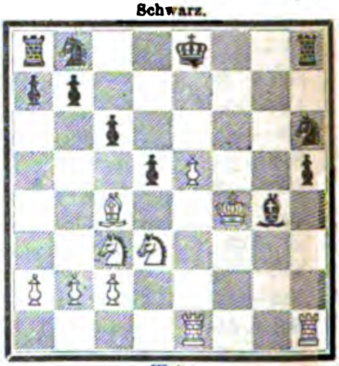
21.	Lc4 n. d5	

Ein nicht ganz correctes Opfer, zu dem aber Weiss wohl gezwungen ist.

21.	. . . .	c6 n. d5
22.	Sc3 n. d5	Sb8 — a6
23.	Sd5 — f6 †	Ke8 — f7
24.	Sf6 n. h5	Sa6 — c7
25.	Sh5 — f6	Lg4 — e6
26.	Th1 — h5	Sc7 — d5 †
27.	Sf6 n. d5	Le6 n. d5
28.	Sd3 — b4	Ld5 — e6

Stellung nach dem 20. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
29.	Td1 — h1	Ta8 — f8!
30.	Kf4 — e4	

Bei 30. Th5 n. h6 gewinnt Schwarz mit 30. . . . . Kf7 — g7 †.

30.	. . . .	Kf7 — g6
31.	Sb4 — d5	Le6 n. d5 †
32.	Ke4 n. d5	Tf8 — d8 †
33.	Kd5 — e4	Td8 — d2
34.	Th5 — h2	Td2 n. h2
35.	Th1 n. h2	Kg6 — f7
36.	Ke4 — d5	Kf7 — e7
37.	c2 — c4	Th8 — d8 †
38.	Kd5 — e4	Sh6 — f7
39.	c4 — c5	Td8 — d1!
40.	Th2 — c2	

Auf 40. Th2 — e2 folgt 40. . . . . Ke7 — e6 41. Ke4 — f4 Td1 — c1 42. b2 — b4 Tc1 — c4 †.

40.	. . . .	Td1 — e1 †
41.	Ke4 — d4	Sf7 n. e5

Weiss giebt auf.

III.

	Donaldson. Weiss.	J. Löwenthal. Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Sf3 — e5	h7 — h5
6.	Lf1 — c4	Sg8 — h6
7.	d2 — d4	d7 — d6
8.	Se3 — d3	f4 — f3
9.	g2 n. f3	Lf8 — e7
10.	Lc1 — e3	Le7 n. h4 †
11.	Ke1 — d2	g4 n. f3
12.	Dd1 n. f3	Lc8 — g4
13.	Df3 — f4	Th8 — h7
14.	Sb1 — c3	Sb8 — d7
15.	Ta1 — f1	Sd7 — f8
16.	Se3 — d5	Sf8 — e6

(Siehe Diagramm.)

Stellung nach dem 16. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
17.	Sd5 — f6 †	Lh4 n. f6
18.	Df4 n. f6	Dd8 n. f6
19.	Tf1 n. f6	Sh6 — g8
20.	Tf6 — f2	Ke8 — e7
21.	Sd3 — f4	c7 — c6 ?
22.	Lc4 n. e6	f7 n. e6
23.	Sf4 — g6 †	Ke7 — d7
24.	Sg6 — f8 †	Ta8 n. f8
25.	Tf2 n. f8 und gewinnt.	

IV.

	J. Kolisch. Weiss.	A. Anderssen. Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
.	Sf3 — e5	h7 — h5
.	Lf1 — c4	Th8 — h7
	d2 — d4	f4 — f3
	g2 n. f3	d7 — d6
	Se5 — d3	Lf8 — e7
1	Lc1 — e3	Le7 n. h4 †
11.	Ke1 — d2	Lh4 — g5
12.	f3 — f4	Lg5 — h6
13.	Sb1 — c3	Lh6 — g7
14.	f4 — f5	Sb8 — c6
15.	Dd1 — g1	Lc8 — d7
16.	Ta1 — e1	Sc6 — a5
17.	Lc4 — b3	Sa5 n. b3 †
18.	a2 n. b3	Ld7 — c6
19.	Sd3 — f4	Sg8 — f6
20.	Kd2 — c1	Lg7 — h6

Schwarz verliert mit den Läuferzügen zu viel Zeit.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
21.	e4 — e5!	Lc6 n. h1
22.	e5 n. f6	Lh1 — f3
23.	Sf4 — d5	Ke8 — f8

Schwarz hat keinen Zug, der erheblichen Verlust abwenden könnte.

24.	Le3 n. h6 †	Th7 n. h6
25.	Dg1 — e3	Th6 n. f6
26.	De3 — g5	Tf6 — g6
27.	Dg5 n. d8 †	Ta8 n. d8
28.	f5 n. g6	f7 n. g6
29.	Sd5 n. c7	Kf8 — g8

	Weiss.	Schwarz.
30.	Sc7 — e6	Td8 — e8
31.	Kc1 — d2	h5 — h4
32.	Se6 — g5	Te8 — f8

Auf 32. . . . . Te8 n. e1 33. Kd2 n. e1 h4 – h3 folgt 34. Sg5 n. f3 g4 n. f3 35. Sc3 — e4 h3—h2 36. Se4 — g3.

33.	Sc3 — e4	d6 — d5
34.	Se4 — f2	g4 — g3
35.	Sf2 — h3	

Hiermit sind die schwarzen Bauern zur Ruhe verwiesen.

35.	. . . .	Lf3 — g4
36.	c2 — c4	Tf8 — f5
37.	c4 n. d5	Tf5 n. d5
38.	Te1 — e4	Lg4 n. h3
39.	Sg5 n. h3	Td5 — h5
40.	Te4 — f4	Kg8 — g7
41.	Kd2 — d3	a7 — a6
42.	Kd3 — e4	Th5 — b5
43.	Tf4 n. h4	Tb5 n. b3
44.	Th4 — g4	Kg7 — h6?

Schwarz musste sofort den Bauer schlagen.

45.	Sh3 — f4	g6 — g5
46.	Sf4 — d3	Kh6 — h5
47.	Tg4 n. g3	Kh5 — h4
48.	Tg3 — g1	g5 — g4
49.	d4 — d5	Tb3 — b6
50.	Ke4 — e5 und gewinnt.	

V.

A. Anderssen. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Sf3 — e5	h7 — h5
6.	Lf1 — c4	Th8 — h7
7.	d2 — d4	f4 — f3
8.	g2 n. f3	d7 — d6
9.	Se5 — d3	Lf8 — e7
10.	Lc1 — e3	Le7 n. h4 †
11.	Ke1 — d2	Lh4 — g5
12.	f3 — f4	Lg5 — h6

	Weiss.	Schwarz.
13.	Sb1 — c3	Sg8 — f6
14.	Dd1 — g1	Sb8 — c6
15.	b2 — b4	b7 — b6
16.	d4 — d5	Sc6 — e7
17.	Ta1 — e1	Lc8 — b7
18.	f4 — f5	Lh6 — g7
19.	Le3 — g5	Dd8 — d7
20.	Dg1 — d4	

Wollte Weiss 20. e4 — e5 spielen, so erlangt Schwarz durch Offizieropfer einen starken Angriff, und zwar 20. . . . . Dd7 n. f5 21. Lg5 n. f6 Lg7 — h6 † 22. Kd2 — d1 Df5 — f3 † 23. Sc3 — e2 Lb7 n. d5 u. s. w.

20.	. . . .	c7 — c5
21.	b4 n. c5	b6 n. c5
22.	Dd4 — f2	Ke8 — f8
23.	Sd3 — f4	

Schwarz.



Weiss.

23.	. . . .	Se7 — g8

Schwarz muss sich gegen den durch 24. Sf4 — e6 † f7 n. e6 25. f5 n. e6 drohenden Doppelangriff a[uf] f6 zu decken suchen.

	Weiss.	Schwarz.
24.	e4 — e5	d6 n. e5
25.	Te1 n. e5	Dd7 — d6
26.	Th1 — e1	a7 — a6

Schwarz.



Weiss.

27.	Sf4 — g6 †!	

Ein durchaus correctes Opfer, welches am schnellsten die Partie für Weiss entscheidet.

27.	. . . .	f7 n. g6
28.	f5 n. g6	Th7 — h6
29.	Df2 — f4!	Dd6 — d8
30.	Lc4 — d3	Ta8 — c8
31.	d5 — d6	Tc8 — c6
32.	Te5 — e7	Th6 n. g6

Der einzige Zug, um das Verderben aufzuhalten; bei 32. . . . . Sg8 n. e7 erzwingt Weiss durch 33. Lg5 n. f6 Lg7 n. f6 34. Df4 n. f6 † Kf8 — g8 35. Df6 — f7 † etc. den Sieg.

33.	Te7 — e8 †	Dd8 n. e8
34.	Te1 n. e8 †	Kf8 n. e8
35.	Ld3 n. g6 †	Ke8 — d7
36.	Lg6 — f5 †	Kd7 — d8
37.	Sc3 — e4	Aufgegeben.

VI.

A. Anderssen. v. d. Lasa.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Sf3 — e5	h7 — h5
6.	Lf1 — c4	Th8 — h7
7.	d2 — d4	Dd8 — f6 ?
8.	Sb1 — c3	Sg8 — e7
9.	0 — 0	Lf8 — h6
10.	g2 — g3	d7 — d6
11.	Se5 n f7	Th7 n. f7
12.	Lc4 n. f7 †	Df6 n. f7
13.	Lc1 n. f4	Lh6 n. f4
14.	Tf1 n. f4	Df7 — g7
15.	Dd1 — d3	Lc8 — e6

Schwarz giebt einen Bauer auf, um in der Entwicklung seiner Steine nicht zu sehr zurückzubleiben.

16.	Dd3 — b5 †	Sb8 — d7
17.	d4 — d5	Le6 — g8
18.	Db5 n. b7	Dg7 — d4 †
19.	Kg1 — g2	Ta8 — b8
20.	Db7 n. c7	Tb8 n. b2
21.	Tf4 — f2	Sd7 — c5
22.	Ta1 — f1	Sc5 — d7

Schwarz musste im 21. Zuge den Springer nach e5 spielen, um ihn nun nach f8 zu setzen. Der Angriffszug nach c5 war übereilt.

	Weiss.	Schwarz.
23.	Tf2 — e2	Sd7 — e5
24.	a2 — a4	Lg8 — h7
25.	Tf1 — d1	Dd4 — c4
26.	Dc7 n. c4	Se5 n. c4
27.	Sc3 — b5	Se7 — g6
28.	Sb5 n. a7	Tb2 — a2
29.	Td1 — b1	Ta2 n. a4
30.	Tb1 — b8 †	Ke8 — f7
31.	Tb8 — b7 †	Kf7 — g8
32.	Kg2 — f2	Sg6 — e5
33.	Sa7 — c6	Ta4 — a3
34.	Tb7 — b8 †	Kg8 — g7
35.	Tb8 — b7 †	Kg7 — h6
36.	Sc6 n. e5	d6 n. e5

Besser war wohl 36. . . . Sc4 n. e5.

37.	Tb7 — b4	Sc4 — d6
38.	Tb4 — b6	Ta3 — f3 †
39.	Kf2 — e1	Tf3 — f6
40.	c2 — c4	Kh6 — g7
41.	c4 — c5	Sd6 n. e4
42.	c5 — c6	Tf6 — f7
43.	Tb6 — b4	Se4 — d6
44.	Te2 n. e5	Lh7 — f5
45.	Ke1 — d2	Kg7 — f6
46.	Te5 — e3	Tf7 — e7
47.	Te3 n. e7	Kf6 n. e7
48.	Kd2 — e3 und gewinnt.	

VII.

A. Anderssen. Dr. B Suhle.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Sf3 — e5	Sg8 — f6
6.	Se5 n. g4	Sf6 n. e4
7.	d2 — d3	Se4 — g3
8.	Lc1 n. f4	Sg3 n. h1

Weiss.	Schwarz.
9. Dd1 — e2 †	Dd8 — e7
10. Sg4 — f6 †	Ke8 — d8
11. Lf4 n. c7 †	Kd8 n. c7
12. Sf6 — d5 †	Kc7 — d8
13. Sd5 n. e7	Lf8 n. e7
14. De2 — h5	

Auf 14. De2 — g4 (um den Rückzug des Springers zu hindern) folgt 14 .... d7 — d6 15. Dg4 — f4 Th8 — g8.

14.	Sh1 — g3
15. Dh5 — a5 †	

Weiss darf den Bauer f7 nicht nehmen wegen 15. .... Th8 — f8.

15.	b7 — b6
16. Da5 — d5	Sb8 — c6
17. Sb1 — d2	Sg3 n. f1
18. Ke1 n. f1	Lc8 — b7
19. Ta1 — e1	Th8 — g8 !

Schwarz durfte nicht sofort seinen König nach c7 spielen, da er dann mit 20. Te1 n. e7 Sc6 n. e7 21. Dd5 — e5 † eine Figur verliert.

20. Sd2 — f3	Kd8 — c7
21. Dd5 — f5	Ta8 — e8
22. d3 — d4	Kc7 — c8
23. Df5 — f4	Sc6 — d8
24. Te1 — e3	Le7 — b4 !

Schwarz erzwingt hierdurch den Thurmtausch und raubt so dem Gegner jede Angriffschance.

25. Te3 n. e8	Tg8 n. e8
26. d4 — d5	Lb7 — a6 †
27. c2 — c4	Sd8 — b7

Besser war es mit 27. .... b6 — b5 die schwarze Bauernkette zu sprengen.

28. b2 — b3	Sb7 — d6
29. Df4 — h6	

Ein Fehlzug, es musste 29. Kf1 — g1 geschehen.

29.	Lb4 — c5

Schwarz droht mit 30. .... Sd6 n. c4 31. b3 n. c4 La7 n. c4 † und Matt.

Weiss.	Schwarz.
30. Sf3 — d2	

Schwarz.



Weiss.

30.	Sd6 — f5 !
31. Dh6 — g5	

Weiss muss das Feld g3 decken, auf welchem der Springer Matt zu geben drohte, ginge die Dame nach f4, so erobert sie Schwarz im 2. Zuge.

31.	Sf5 — e3 †
32. Kf1 — e2	Se3 n. c4 †
33. Ke2 — d1	Lc5 — e3

Schwarz spielt auf Eroberung des Springers, stärker war 33. .... Sc4 — e3 † 34. Kd1 — e1 [auf 34. Kd1 — c1 folgt Matt in 3 Zügen] Se3 n. g2 †† 35. Ke1 — d1 Sg2 — e3 † 36. Kd1 — e1 Se3 n. d5 † 37. Ke1 — d1 Sd5 — e3 † 38. Kd1 — e1 Se3 — f1 † 39. Ke1 — d1 Lc5 — e3.

34. Dg5 — f6	Sc4 n. d2
35. Df6 n. f7	Te8 — d8
36. Df7 n. h7	Sd2 — f1
37. g2 — g4	Kc8 — b8
38. Kd1 — c2	Td8 — c8 †
39. Kc2 — b1	Le3 — d4 und gewinnt.

VIII.

Erkel. Szén.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Sf3 — e5	Sg8 — f6
6.	Lf1 — c4	d7 — d5
7.	e4 n. d5	Lf8 — d6
8.	d2 — d4	Sf6 — h5
9.	Lc4 — b5 †	Ke8 — f8
10.	Sb1 — c3	a7 — a6

Hier musste 10. . . . . Sh5—g3 geschehen.

	Weiss.	Schwarz.
11.	Lb5 — d3	Dd8 — e7
12.	0 — 0	Ld6 n. e5
13.	d4 n. e5	De7 n. e5
14.	Sc3 — e2	f4 — f3
15.	Lc1 — h6 †	Kf8 — g8
16.	g2 n. f3	Sh5 — g3
17.	Tf1 — f2	Lc8 — d7
18.	Dd1 — d2	f7 — f6
19.	Ta1 — e1	Kg8 — f7
20.	Se2 n. g3	De5 n. g3 †
21.	Tf2 — g2	Dg3 — d6

Auf 21. . . . . Dg3 n. f3 folgt 22. Te1—f1 Df3 n. d5 23. Ld3—g6† Kf7 — e6 24. Lg6 — f7 †.

	Weiss.	Schwarz.
22.	f3 n. g4	a6 — a5
23.	g4 — g5	f6 — f5
24.	Dd2 — c3	Th8 — g8
25.	Te1 — e5	Sb8 — a6
26.	Ld3 n. f5	Dd6 — c5 †

Der Abtausch der Damen kann den Untergang des schwarzen Spieles nicht aufhalten; bei 26. . . . . Ld7 n. f5 entscheidet 27. Tg2 — f2.

	Weiss.	Schwarz.
27.	Dc3 n. c5	Sa6 n. c5
28.	Lf5 n. h7	Ta8 — e8
29.	Tg2 — f2 † und gewinnt.	

IX.

v. Petroff. Journoud.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Sf3 — e5	Sg8 — f6
6.	Lf1 — c4	d7 — d5
7.	e4 n. d5	Lf8 — d6
8.	d2 — d4	Sf6 — h5
9.	Lc4 — b5 †	Ke8 — f8
10.	Sb1 — c3	Sh5 — g3
11.	Lc1 n. f4	

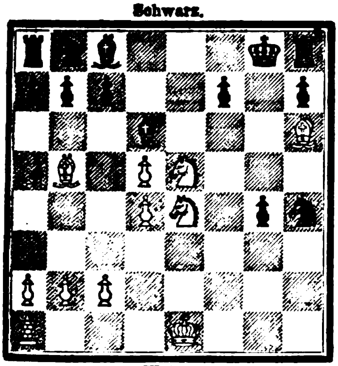
Weiss muss hier, um den Angriff festzustellen, die Qualität opfern.

	Weiss.	Schwarz.
11.	. . . .	Sg3 n. h1
12.	Dd1 — d2	Dd8 n. h4 †
13.	g2 — g3	Sh1 n. g3
14.	Dd2 — f2	Sg3 — h5

Bei 14. . . . . Dh4 — h1 † 15. Ke1 — d2 Dh1 n. a1 erzwingt Weiss das Matt in 4 Zügen.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Df2 n. h4	Sf5 n. h4
16.	Lf4 — h6 †	Kf8 — g8
17.	Sc3 — e4	

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
17.	Ld6 — e7

Bei 17. . . . . Ld6 n. e5 verliert Schwarz durch 18. d4 n. e5 f7 — f5 [18. . . . . f7 — f6] 19. Lb5 — e8 nebst 20. e5 — e6.

18. Lb5 — e8	Sh4 — f3 †
19. Ke1 — f2	Sf3 n. e5
20. d4 n. e5	Lc8 — f5
21. Se4 — f6 †	Le7 n. f6
22. e5 n. f6	Sb8 — d7

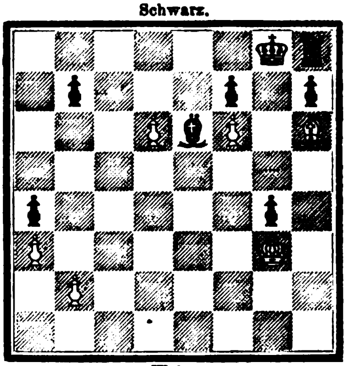
Schwarz musste, um zu gewinnen, den Abtausch vermeiden und seinen Springer nach a6 entwickeln.

23. Le8 n. d7	Lf5 n. d7
24. Ta1 — e1	Ta8 — e8
25. Te1 n. e8 †	Ld7 n. e8

Hiermit ist der Remisschluss herbeigeführt, da Schwarz seinen Thurm nicht zur Geltung bringen kann: Weiss hat nur noch seine Bauern auf schwarze Felder zu setzen.

Weiss.	Schwarz.
26. Kf2 — g3	Le8 — d7
27. c2 — c4	a7 — a5
28. a2 — a3	a5 — a4
29. c4 — c5	Ld7 — c8
30. d5 — d6	c7 n. d6
31. c5 n. d6	Lc8 — d7
32. Kg3 — f4	Ld7 — e6
33. Kf4 — g3	

Schwarz.



Weiss.

Remis.

X.

J. Rosanes. A. Anderssen.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. — f4	e5 n. f4
3. l — f3	g7 — g5
4. — h4	g5 — g4
5. — e5	Sg8 — f6
6. Lf1 — c4	d7 — d5
7. e4 n. d5	Lf8 — d6
8. d2 — d4	Sf6 — h5
9. Lc4 — b5 †	c7 — c6 !
10. d5 n. c6	b7 n. c6

Weiss.	Schwarz.
11. Se5 n. c6	Sb8 n. c6
12. Lb5 n. c6 †	Ke8 — f8
13. Lc6 n. a8	Sh5 — g3
14. Th1 — h2	

Besser ist 14. Ke1 — f2

14.	Lc8 — f5
15. La6 — d5	Kf8 — g7
16. Sb1 — c3	Th8 — e8 †
17. Ke1 — f2	Dd8 — b6
18. Sc3 — a4	

Auf 18. a2 — a4 folgt 18. .... Ld6 — e5! 19. Sc3 — b5 a7 — a6 20. a4 — a5 Db6 n. b5 21. c2 — c4 Db5 — b4 22. d4 n. e5 Db4 — c5 † und gewinnt.

18.	Db6 — a6
19. Sa4 — c3	

Auf 19. c2 — c4 spielt Schwarz 19. .... Da6 n. a4, da auf 20. Dd1 n. a4 Schwarz in 3 Zügen matt setzt.

19.	Ld6 — e5!
20. a2 — a4	

Es ist klar, dass Weiss den Läufer nicht nehmen darf.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
20.	Da6 — f1 †!
21. De1 n. f1	Le5 n. d4 †
22. Lc1 — e3	Te8 n. e3
23. Kf2 — g1	Te3 — e1 † und Matt.

XI.

M. Pflaum und O. Pflaum.	G. Schnitzler und B. Wolff.
Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. Sg1 — f3	g7 — g5
4. h2 — h4	g5 — g4
5. Sf3 — e5	Sg8 — f6
6. Lf1 — c4	d7 — d5
7. e4 n. d5	Lf8 — d6
8. d2 — d4	Sf6 — h5
9. Sb1 — c3	Sh5 — g3
10. Lc1 n. f4	Sg3 n. h1
11. Lc4 — b5 †	

Viel stärker ist, wie unter den analytischen Ausführungen angegeben ist, 11. Sc3 — e4.

Weiss.	Schwarz.
11.	c7 — c6
12. d5 n. c6	b7 n. c6
13. Se5 n. c6	Sb8 n. c6

(Siehe Diagramm.)

14. Dd1 — e2 †	

Bei 14. Lb5 n. c6 † gewinnt Schwarz durch 14. .... Ke8 — f8 15. Lc6 n. a8 Ld6 n. f4, oder 15. Lf4 n. d6 Dd8 n. d6 16. Lc6 n. a8 Dd6 — g3 † 17. Ke1 — d2 Dg3 — f4 †.

Stellung nach dem 13. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
14.	. . . .	Ke8 — f8
15.	Lf4 — h6 †	Kf8 — g8
16.	Lh6 — g5	Ld6 — g3 †
17.	Ke1 — f1	Lg3 n. h4

und Schwarz gewinnt.

XII.

	Steinitz. Weiss.	Deacon. Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Sf3 — e5	Sg8 — f6
6.	Lf1 — c4	d7 — d5
7.	e4 n. d5	Lf8 — d6
8.	d2 — d4	Sf6 — h5
9.	Sb1 — c3	Dd8 — e7
10.	Lc4 — b5 †	c7 — c6
11.	d5 n. c6	b7 n. c6
12.	Sc3 — d5	De7 — e6
13.	Sd5 — c7 †	Ld6 n. c7
14.	Lb5 — c4	De6 — e7
15.	Lc4 n. f7 †	Ke8 — f8
16.	Lf7 n. h5	Lc7 n. e5
17.	d4 n. e5	De7 n. e5 †
18.	D[illegible]1 — e2	De5 n. h5

[illegible]r Damentausch hätte die sch[illegible] Partie auch nicht retten kön[illegible].

	Weiss.	Schwarz.
19.	Lc1 n. f4	

Schwarz.



Weiss.

19.	. . . .	Lc8 — f5

Auf 19. . . . . Lc8 — a6 gewinnt Weiss mit 20. Lf4 — h6 † Kf8 — g8 21. 0 — 0! Dh5 — c5 †

22. De2—f2 Sb8—d7 23. Df2 n. c5 Sd7 n. c5 24. Tf1—f5 Sc5—e4 25. Tf5—e5 Se4—f6 26. Te5—e7 Sf6—h5 27. Ta1—e1.

	Weiss.	Schwarz.
20.	0—0	Sb8—d7
21.	Lf4—h6 †	Kf8—f7
22.	Tf1 n. f5 †	Dh5 n. f5
23.	Ta1—f1	Df5 n. f1 †
24.	De2 n. f1 †	Kf7—g6
25.	Lh6—g5	h7—h6
26.	Df1—d3 †	Kg6—h5
27.	Lg5—e7 und gewinnt.	

XIII.

	Steinitz.	Thorold.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5 n. f4
3.	Sg1—f3	g7—g5
4.	h2—h4	g5—g4
5.	Sf3—e5	Sg8—f6
6.	Lf1—c4	d7—d5
7.	e4 n. d5	Lf8—d6
8.	d2—d4	Sf6—h5
9.	Sb1—c3	Dd8—e7
10.	Lc4—b5 †	Ke8—f8
11.	0—0	Ld6 n. e5
12.	d4 n. e5	De7 n. e5?

Viel besser war 12. . . . . De7—c5 † 13. Kg1—h2 Dc5—e7 14. Lc1 n. f4 [14. Kh2—g1 führt wohl zum Remis] De7 n. h4 † 15. Kh2—g1 g4—g3 16. Lf4—h6† Kf8—g8 17. Tf1—f3 Dh4—h2† 18. Kg1—f1 Dh2—h1 † 19. Kf1—e2 Dh1 n. d1 † 20. Ke2 n. d1 Lc8—g4.

13.	Sc3—e2	c7—c6

(Siehe Diagramm.)

Stellung nach dem 13. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss

	Weiss.	Schwarz.
14.	Se2 n. f4!	c6 n. b5
15.	Sf4 n. h5	De5 n. h5
16.	Dd1—d4	Kf8—g8
17.	Lc1—g5	h7—h6
18.	Lg5—f6	Th8—h7
19.	Ta1—e1	Lc8—d7
20.	Te1—e5	Dh5—g6
21.	h4—h5	Dg6 n. c2
22.	Dh4 n. g4 †!	Kg8—f8
23.	Lf6—e7 †	Kf8—e8
24.	Dg4—g8 † und Matt.	

XIV.

A. Andersen. P. Hirschfeld.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Sf3 — e5	Sg8 — f6
6.	Lf1 — c4	d7 — d5
7.	e4 n. d5	Lf8 — d6
8.	d2 — d4	Sf6 — h5
9.	0 — 0	Dd8 n. h4
10.	Dd1 — e1	Dh4 n. e1
11.	Tf1 n. e1	0 — 0
12.	Sb1 — c3	

Viel besser ist, wie in den analytischen Spielen angegeben wurde, 12. Lc4 — d3.

	Weiss.	Schwarz.
12.	. . . .	Lc8 — f5
13.	Lc4 — b3	Sb8 — d7
14.	Kg1 — f2	Ta8 — e8
15.	Te1 — h1	Sd7 — f6
16.	g2 — g3?	f4 n. g3 †
17.	Kf2 — g2	Ld6 n. e5
18.	d4 n. e5	Te8 n. e5
19.	Lc1 — h6	Tf8 — e8
20.	Lb3 — a4	Te8 — e7
21.	Lh6 — g5	Lf5 — e4 †
22.	Sc3 n. e4	Te5 n. e4
23.	La4 — b5	Sh5 — f4 †
24.	Kg2 n. g3	Te4 — e8 †

Aufgegeben.

XV.

C. Mayet. Dr. B Suhle.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Sf3 — e5	Lf8 — g7 !
6.	Se5 n. g4	d7 - d5
7.	Sg4 — f2	d5 n. e4
8.	Sf2 n e4	Dd8 e7
9.	Dd1 — e2	Sb8 — c6
10.	c2 — c3	Sg8 — h6
11.	Se4 — f2	Lc8 — e6

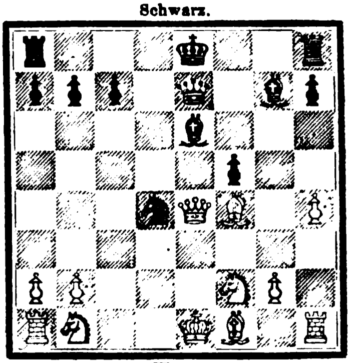
Besser ist 11. . . . . Sh6 — f5.

1?	d2 — d4	

Hier musste 12. d2 — d3 gesc hen.

1!	. . . .	Sh6 — f5
1!	Lc1 n. f4	Sf5 n. d4
1.	" n. d4	Sc6 n. d4
15.	De2 — e4	f7 — f5

Schwarz.



Weiss.

und Schwarz gewinnt.

XVI.

A. Anderssen. G. R. Neumann.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Sf3 — e5	Lf8 — g7
6.	Se5 n. g4	d7 — d5
7.	Sg4 — f2	d5 n. e4
8.	Sf2 n. e4	Dd8 — e7
9.	Dd1 — e2	Sb8 — c6
10.	c2 — c3	Sg8 — h6
11.	Se4 — f2	De7 n. e2 †

Der stärkste Zug ist hier 11. . . . . Sh6 — f5.

12.	Lf1 n. e2	Sh6 — f5
13.	0 — 0	

Ein Fehler; die richtige Fortsetzung ist 13. d2 — d4.

13.	. . . .	0 — 0
14.	Le2 — b5	f4 — f3
15.	g2 n. f3	Sf5 n. h4
16.	Sf2 — e4	Lc8 — f5

Es droht 17. . . . . Sh4 n. f3 †.

17.	d2 — d3	Sc6 — e5
18.	f3 — f4	Se5 — f3 †
19.	Kg1 — f2	c7 — c6
20.	Lb5 — c4	b7 — b5
21.	Lc4 — b3	Ta8 — d8
22.	Lb3 — c2	Tf8 — e8

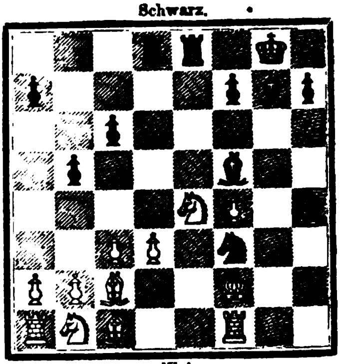
(Siehe Diagramm.)

Schwarz nimmt eine das Spiel des Gegners völlig beherrschende Stellung ein.

23.	Lc1 — e3	Sf3 — h2
24.	Tf1 — g1	Sh2 — g4 †
25.	Kf2 — e2	Sh4 — g6

Stellung nach dem 22. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
26.	Sb1 — d2	Lf5 — c8

Um mit 27. . . . . Sg4 n. e3 28. Ke2 n. e3 f7 — f5 eine Figur zu erobern.

27.	Lc2 — b3	Sg4 n. e3
28.	Ke2 n. e3	Lg7 — h6
29.	Ke3 — f2	Kg8 — g7
30.	a2 — a4	Lh6 n. f4
31.	a4 n. b5	f7 — f5
32.	Ta1 n. a7 †	Td8 — d7
33.	Tg1 — a1	f5 n. e4
34.	b5 n. c6	e4 — e3 †
35.	Kf2 — f3	Td7 — e7
36.	Sd2 — e4	h7 — h5
37.	Ta7 n. e7 †	Te8 n. e7
38.	Ta1 — a8	Lc8 — g4 †
39.	Kf3 — g2	Sg6 — h4 †

Weiss giebt auf.

XVII.

A. Anderssen. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5 n. f4
3.	Sg1—f3	g7—g5
4.	h2—h4	g5—g4
5.	Sf3—e5	Lf8—g7
6.	Se5 n. g4	d7—d5
7.	Sg4—f2	d5 n. e4
8.	Sf2 n. e4	Dd8—e7
9.	Dd1—e2	Sb8—c6
10.	c2—c3	Sg8—h6
11.	Se4—f2	Sh6—f5!
12.	De2 n. e7 †!	Ke8 n. e7
13.	d2—d4	Sf5—g3
14.	Th1—h2	Th8—e8
15.	Lf1—b5!	Ke7—f8 †
16.	Ke1—d1	Sg3—h5

Dieser Zug ist weniger zu empfehlen als der in der Analyse durchgeführte 16. .... Te8—e3; zunächst kann Weiss durch 17. Lb5—e2 den Springer wieder vertreiben, spielt hier aber wohl am besten 17. Th2—h1.

17.	Sb1—d2	Lc8—f5
18.	Sd2—f3	Ta8—d8

Schwarz.



Weiss.

Schwarz droht nun mit 19. .... Lg7 n. d4 20. c3 n. d4 Sc6 n. d4 21. Sf3 n. d4 Td8 n. d4 † etc. das Spiel zu forciren.

	Weiss.	Schwarz.
19.	Lb5 n. c6	b7 n. c6
20.	b2—b3	

Besser war 20. b2—b4.

20.	....	Kf8—g8

Sofort darf 20. .... c6—c5 wegen 21. Lc1—a3 nicht geschehen.

21.	Lc1—a3	Te8—e3
22.	Kd1—d2	Sh5—g3
23.	Ta1—e1	Td8—e8
24.	Kd2—d1	Te3—e2!

Schwarz.



Weiss.

Schwarz intendirt nun 25. .... Lf5—e2 † 26. Kd1—e1 Te2 n. e1 † 27. Sf3 n. e1 Te8 n. e1 † 28. Kc1 n. c2 Te1—e2 † 29. K beliebig Te2 n. f2.

25.	Sf2—h3	Lf5—c2 †
26.	Kd1—c1	Te2 n. e1 †
27.	Sf3 n. e1	Te8 n. e1 †
28.	Kc1 n. c2	Te1—e2 †
29.	Kc2—d3	f4—f3!

Weiss.	Schwarz.
30. d4 — d5	c6 n. d5

Schwarz könnte natürlich hier auch 30. . . . . f3 — f2 spielen, jedenfalls ist aber die gewählte Spielart entscheidender und eleganter.

31. La3 — c5	Sg3 — f1 !

Schwarz.



Weiss.

Weiss giebt auf.

XVIII.

A. Anderssen. E. Schallop.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. Sg1 — f3	g7 — g5
4. h2 — h4	g5 — g4
5. Sf3 — e5	Lf8 — g7
6. Se5 n. g4	d7 — d5
7. Sg4 — f2	d5 n. e4
8. Sf2 n. e4	Sg8 — f6?
9. Sb1 — c3	0 — 0
10. d2 — d3	Tf8 — e8
11. Lf1 — e2	Sf6 — d5
12. Sc3 n. d5	Dd8 n. d5
13. Lc1 n. f4	f7 — f5?

Hierdurch wird Schwarz veranlasst im nächsten Zuge den g-Bauer zu schlagen und so den feindlichen Thürmen eine Angriffslinie zu eröffnen.

Weiss.	Schwarz.
14. Se4 — c3	Dd5 n. g2
15. Ke1 — d2	Sb8 — c6
16. Th1 — g1	Dg2 — f2
17. Sc3 — d5	Sc6 — d4
18. Tg1 n. g7 †!	Kg8 n. g7
19. Dd1 — g1 †	Df2 n. g1
20. Ta1 n. g1 †	Kg7 — h8
21. Le2 — h5	Aufgegeben.

XIX.

A. Anderssen. J. H. Zukertort.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. Sg1 — f3	g7 — g5
4. h2 — h4	g5 — g

	Weiss.	Schwarz.
5.	Sf3 — e5	Lf8 — g7
6.	d2 — d4	Sg8 — f6
7.	Sb1 — c3	d7 — d6
8.	Se5 — d3	0 — 0
9.	Sd3 n. f4	Sf6 n. e4
10.	Sf4 — h5	Tf8 — e8
11.	Lf1 — e2	Sb8 — c6
12.	Sh5 n. g7	Kg8 n. g7
13.	Sc3 n. e4	Te8 n. e4
14.	Dd1 — d3	Dd8 — e8

Bei 14. . . . . Te4 n. d4 würde Schwarz durch 15. Dd3—c3 den Angriff verlieren. Schwarz spielt die Dame nach e8, nicht e7, als Vorbereitungszug der folgenden Opfercombination.

	Weiss.	Schwarz.
15.	c2 — c3	Lc8 — d7
16.	Th1 — f1?	

Hier musste 16. Ke1 — d1 geschehen.

16.	. . . .	Sc6 n. d4!
17.	Tf1 — f2	

Auf 17. c3 n. d4 folgt 17. . . . . Ld7 — b5.

17.	. . . .	Ld7 — b5
18.	c3 — c4	Lb5 n. c4

Weiss giebt auf.

XX.

v. Hannecken. L. **Paulsen.**

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Sf3 — e5	Lf8 — g7
6.	d2 — d4	Sg8 — f6
7.	Se5 n. g4	Sf6 n. e4
8.	Lf1 — d3	d7 — d5
9.	Ld3 n. e4	d5 n. e4
10.	Lc1 n. f4	Dd8 n. d4
11.	Dd1 n. d4	Lg7 n. d4
12.	c2 — c3	Lc8 n. g4
13.	c3 n. d4	Sb8 — c6

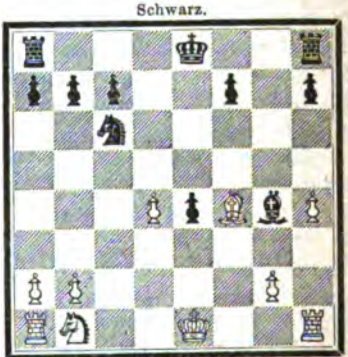
(Siehe Diagramm.)

Die Spiele sind nun numerisch fast gleich, doch hat Schwarz einen bedeutenden Vorsprung in der Entwicklung und einen wichtigen Freibauer.

.	Lf4 — e5	Sc6 n. e5
5.	d4 n. e5	0 — 0 — 0
.	Sb1 — c3	e4 — e3
	0 — 0	e3 — e2

Stellung nach dem 13. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	[Schw]arz.
18.	Tf1 — e1	[T]d8 — d2
19.	Kg1 — f2	Th8 — e8
20.	Sc3 — e4	Td2 — d4

Schwarz darf nicht 20. . . . . Td2 n. b2 spielen wegen 21. Se4—f6.

21.	Kf2 — e3	Td4 — d1

	Weiss.	Schwarz.
22.	Ke3 — f4	Td1 n. a1
23.	Te1 n. a1	h7 — h5
24.	Ta1 — e1	Te8 — d8
25.	Kf4 — e3	Td8 — d5
26.	Se4 — f6	Td5 n. e5 †
27.	Ke3 — d4	Te5 — f5
28.	Sf6 n. g4	Tf5 — f4 †
29.	Kd4 — e3	Tf4 n. g4
30.	Te1 n. e2	Tg4 n. h4
31.	Te2 — d2	Th4 — g4
32.	Ke3 — f3	Tg4 — g5
33.	Kf3 — f4	f7 — f6

und Schwarz gewinnt.

XXI.

A. Anderssen. W. Paulsen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Sf3 — e5	Lf8 — g7
6.	d2 — d4	Sg8 — f6
7.	Lf1 — c4	d7 — d5
8.	e4 n. d5	0 — 0
9.	Sb1 — c3	c7 — c5
10.	Sc3 — e2	c5 n. d4
11.	Lc1 n. f4	Sf6 n. d5
12.	Se5 — d3	Lc8 — e6
13.	Lc4 — b3	Sb8 — c6
14.	Lf4 — g5	

Hier war wohl 14. Dd1 — d2 vorzuziehen.

14.	. . . .	Dd8 — a5 †
15.	Dd1 — d2	h7 — h6
16.	Lg5 — f4	Sd5 n. f4
17.	Se2 n. f4	Da5 n. d2 †
18.	Ke1 n. d2	Le6 n. b3
19.	a2 n. b3	Tf8 — e8
20.	Ta1 — e1	Ta8 — d8
21.	Te1 n. e8 †	Td8 n. e8
22.	Th1 — e1	Te8 n. e1
23.	Kd2 n. e1	b7 — b6

(Siehe Diagramm.)

24.	Ke1 — f2	

Weiss musste 24. Sf4 — h5 spielen, da Schwarz dann leicht den d- oder g-Bauer verliert. z. B. 24. . . . . Lg7 — e5 25. Sd3 n. e5 Sc6 n. e5 26. Sh5 — g3 Kg8 — h7 [26. . . . . Se5 — g6 27. Sg3 — f5 h6 — h5 28. g2 — g3] 27. Sg3 — f5 Se5 — c6 2e. h4 — h5 und Weiss erobert mit dem König einen der Bauern, oder 24. . . . . Sc6 — e5 25. Ke1 — d2 f7 — f6 26. Sd3 n. e5 f6 n. e5 27. Kd2 — d3 Kg8 — f7 28. Kd3 — e4 Lg7 — h8 28. Sh5 — g3 Kf7 — g6 30. Sg3 — f5 h6 — h5 31. Sf5 — e7 † K beliebig 32. Se7 — c6.

Stellung nach dem 23. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
24.	f7 — f5
25. b3 — b4	Kg8 — f7
26. b4 — b5	

Ein verlorener Posten.

Weiss.	Schwarz.
26.	Sc6 — d8
27. g2 — g3	Sd8 — b7
28. Sf4 — d5	Sb7 — d6
29. Sd5 — c7	Kf7 — e7
30. Sc7 — d5 †	

Wollte Weiss 30. Sd3 — f4 und auf 30. . . . . Ke7 — d7 31. Sf4 — d5 spielen, so folgt 31. . . . . Sd6 — e4 † 32. Kf2 — g2 Lg7 — e5.

Weiss.	Schwarz.
30.	Ke7 — d7
31. Sd3 — f4	Sd6 n. b5
32. Kf2 — e2	Sb5 — d6
33. Ke2 — d3	Sd6 — e4
34. Sf4 — e2	Kd7 — d6
35. Sd5 — f4	b6 — b5
36. Sf4 — h5	Se4 — c5 †
37. Kd3 — d2	Lg7 — e5
38. c2 — c3	Sc5 — e4 †
39. Kd2 — d3	d4 n. c3
40. b2 n. c3	a7 — a5
41. Se2 — d4	Le5 n. d4
42. Kd3 n. d4	a5 — a4

Aufgegeben.

Das gemeine Springer-Gambit.

Im Gegensatze zum Kieseritzky- und Allgaier-Gambit versteht man unter dem gemeinen oder gewöhnlichen Königsspringer-Gambit alle Spielarten, in denen der Anziehende nach den Zügen

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5

den Angriff nicht mit 4. h2 — h4, sondern mit

4. Lf1 — c4

fortsetzt. Hier geben die Lehrbücher mit Unrecht den Zug 4. . . . . Lf8 — g7 als den besten in der Vertheidigung an. Wir werden in den späteren Abschnitten sehen, dass Schwarz auch mit diesem wohl das überlegene Spiel behauptet, jedenfalls aber langwierigen Angriffen ausgesetzt ist. Aeusserst günstig gestalten sich hier die Chancen für den Nachziehenden bei

4. . . . . g5 — g4!

Der Anziehende hat nur die Wahl zwischen den Zügen 5. Lc4 n. f7 5. 0 — 0 dem Muzio-Gambit (oder sonst einem anderen Entwickelungszug mit Springeropfer), oder endlich 5. Sf3 — e5, dem Salvio-Gambit.

Opfer des Königsläufers.

Das Läuferopfer wird allgemein und mit Recht verworfen, ohne dass jedoch die beste Vertheidigung von der Theorie irgendwo festgestellt wäre; sie besteht nach

	Weiss.	Schwarz.
5.	Lc4 n. f7 †	

in:

5.	. . . .	Ke8 n. f7
6.	Sf3 — e5 †	Kf7 — e8
7.	Dd1 n. g4	Sg8 — f6
8.	Dg4 n. f4	Lf8 — d6!

Dieser Zug ist viel besser als der im Handbuche von Bilguer angegebene 8. . . . . d7 — d6.

9.	0 — 0	

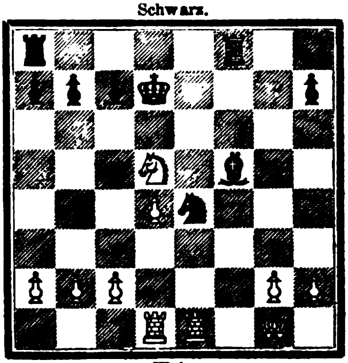
Auf 9. d2 — d4 folgt 9. . . . . Sb8 — c6.

9.	. . . .	Th8 — f8
10.	d2 — d4	Sb8 — c6
11.	Se5 n. c6	

Bei 11. c2 — c3 entscheidet 11. . . . . Sc6 n. e5 12. d4 n. e5 Ld6 — c5 † 13. Kg1 — h1 [bei 13. Lc1 — e3 Sf6 — d5!] Sf6 — g4 und Schwarz erzwingt den Sieg; auf 11. Lc1 — e3 folgt 11. . . . . Dd8 — e7.

11.	. . . .	Ld6 n. f4
12.	Sc6 n. d8	Lf4 n. c1
13.	Tf1 n. c1	Sf6 n. e4
14.	Tc1 — e1	d7 — d5
15.	Sb1 — c3	Ke8 n. d8
16.	Sc3 n. d5	Lc8 — f5
17.	Ta1 — d1	Kd8 — d7

Schwarz.



Weiss.

und Schwarz muss gewinnen.

Das Muzio-Gambit.

Wenden wir uns nun zu dem hier wohl gebräuchlichsten und ziemlich gefürchteten Muzio-Gambit das mit

Weiss.	Schwarz.
5. 0 — 0	

den Springer aufgiebt, indem wir dabei alle anderen Entwickelungszüge, wie 5. d2 — d4, 5. Sb1 — c3 u. s. w. später berücksichtigen; sie werden von der Theorie mit Recht als viel schwächer bezeichnet. Dieser Zug galt hier lange Zeit allein für classisch und wurde selbst in den ernstesten Kämpfen von den Meistern nicht gescheut (vergl. die Partieen des Londoner Turniers von 1862). L. Paulsen erschütterte den Glauben an die Correctheit des Opfers so sehr, dass selbst Hirschfeld's Widerlegung der Paulsen'schen Vertheidigung (Leipziger Schachzeitung Jahrgang 1862 und 1863) ihn nicht zu restituiren vermochte. So zog Steinitz in dem Match mit Anderssen, der in der Vertheidigung stets 4. . . . . g5 — g4 spielte — wie ich glaube dazu zum grossen Theil durch unsere beiderseitigen mehrjährigen Erfahrungen veranlasst — es vor, mit 5. Sf3 — e5 dem Gegner die Offensive zu überlassen; dass er damit reussirte, hat er einem groben Fehler zu verdanken, den sein Gegner stets wissentlich in der Eröffnung machte.

5.	g4 n. f3

Dass hier 5. . . . . Dd8 — e7 vollständig zu verwerfen ist, wird aus den Erläuterungspartieen I., II. und III. zu ersehen sein.

6. Dd1 n. f3	

Bei 6. d2 — d4 verliert Weiss durch 6. . . . . d7 — d5 7. Lc4 n. d5 Lc8 — g4! 8. g2 n. f3 Lg4 — h3 9. Tf1 — f2 c7 — c6.

1. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
6.	Dd8 — f6

Nicht so gut ist 6. . . . Dd8 — e7, vergl. Spiel 3.

7. e4 — e5	

Die stärkste Fortsetzung des Angriffs: auf 7. c2 — c3 spielt Schwarz entweder 7. . . . . Sb8 — c6, um auf 8. d2 — d4 mit 8. . . . . Sc6 n. d4 9. c3 n. d4 Df6 n. d4† 10. Kg1 — h1 Dd4 n. c4 11. Lc1 n. f4 d7 — d6 12. Sb1 — d2 Dc4 — e6 zu antworten, oder 7. . . . . Lf8 — h6 8. d2 — d4 Sg8 — e7 9. e4 — e5 Df6 — c6. Wie Schwarz sich bei 7. d2 — d3 am besten vertheidigt, zeigt die Erläuterungspartie IV.

7.	Df6 n. e5
8. d2 — d3	Lf8 — h6
9. Sb1 — c3	

Bei 9. Lc1 — d2 spielt Schwarz ebenfalls 9. . . . . Sg8 — e7, um 10. Ld2 — c3 mit 10. . . . . De5 — c5† 11. Kg1 — h1 Th8 — g8 zu antworten.

Weiss.	Schwarz.
9.	Sg8 — e7
10. Lc1 — d2	Sb8 — c6

Wegen 10. . . . . c7 — c6 vergl. Spiel 2.

11. Ta1 — e1	De5 — f5 !

Dieser vorzügliche Zug rührt von L. Paulsen her; bei dem früher gebräuchlichen 11. . . . . De5 — c5 † erlangt Weiss das bessere Spiel.

Schwarz.



Weiss.

Weiss kann nun den Angriff mit I. 12. Te1 — e4 oder 12. Sc3 — d5 fortsetzen.

I.

Weiss.	Schwarz.
12. Te1 — e4	0 — 0

Viel schwächer sind die vielseitig angegebenen Züge 12. . . . . Sc6 — e5 oder 12. d7 — g6; in beiden Fällen kommt Weiss in Vortheil, der hier empfohlene 12. und 13. Zug verschafft dagegen bald dem Nachziehenden das bessere Spiel.

13. Ld2 n. f4	

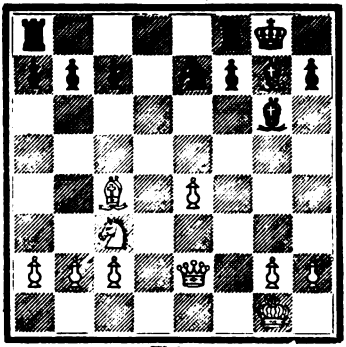
Wollte Weiss etwa, um den Angriff fortzusetzen, 13. Te4 n. f4 spielen, so stellt sich Schwarz mit 13. . . . . Lh6 n. f4 14. Ld2 n. f4 d7 — d6! sicher und bringt dann sein numerisches Uebergewicht zur Geltung.

13.	Lh6 — g7 !
14. Df3 — e2	

e3 wäre für die Dame wegen des feindlichen Läufers auf g7 ein sehr gefährlicher Standort.

14.	d7 — d5
15. Lf4 n. c7	

Schwarz.



Weiss.

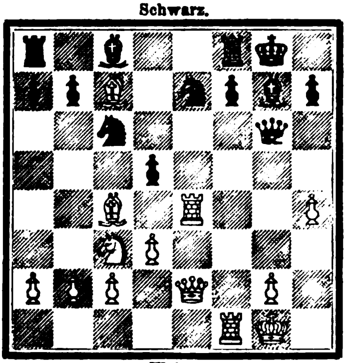
Bei 15. Lf4—d6 spielt Schwarz wohl am besten 15. .... d5 n. e4 16. Tf1 n. f5 Lc8 n. f5 17. Ld6 n. e7 Sc6 n. e7 18. d3 n. e4 Lf5 — g6 und muss mit seinen gut postirten Offizieren gegen die feindliche Dame, die nur vom Läufer und Springer unterstützt ist, gewinnen.

Weiss.		Schwarz.
15.	. . . .	Df5 — g5
16.	h2 — h4	

Auf 16. Lc7 — f4 erzwingt Schwarz mit 16. . . . . Dg5 — g4 den Damentausch; Schwarz nöthigt also den Gegner seinen h-Bauer zu ziehen und hindert damit das Hinüberspielen des Thurmes von f1 über f3 nach g3.

16.	. . . .	Dg5 — g6

Schwarz.



Weiss.

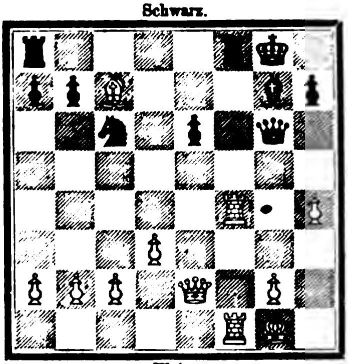
A.

Weiss.		Schwarz.
17.	Sc3 n. d5	Se7 n. d5
18.	Lc4 n. d5	Lc8 — f5
19.	Te4 — f4	Lf5 — e6

a.

	Weiss.	Schwarz.
20.	Ld5 n. e6	f7 n. e6

Schwarz.



Weiss.

21.	Tf4—e4	Tf8 n. f1 †
22.	Kg1 n. f1	Ta8—f8 †
23.	Kf1—g1	Sc6—d4
24.	De2—d1	Tf8—c8
25.	c2—c3	Tc8 n. c7
26.	c3 n. d4	Dg6—g3

und Schwarz erzwingt den Sieg.

Oder:

21.	Tf4—g4	Tf8 n. f1 †
22.	Kg1 n. f1	Ta8—f8 †
23.	Kf1—g1	Sc6—d4
24.	Dc2—d1	Dg6—f5
25.	Lc7—g3	Df5—c5
26.	Lg3—f2	Dc5 n. c2

und Schwarz gewinnt.

b.

	Weiss.	Schwarz.
20.	Ld5 n. c6	b7 n. c6
21.	c2—c4	

Weiss deckt seine bedrohten Bauern und hält den feindlichen [illegible] der von d5 ab.

	Weiss.	Schwarz.
21.	. . . .	Tf8 — e8
22.	De2 — f3	Ta8 — c8
23.	Lc7 — d6	

Auf 23. Lc7 — a5 oder 23. Df3 n. c6 folgt 23. . . . . Lg7 — e5.

23.	. . . .	c6 — c5!
24.	Tf4 — e4	

Hiermit eröffnet Weiss seinem Läufer eine Rückzugslinie und deckt den Punkt d3.

24.	. . . .	Te8 — d8
25.	Ld6 — h2	h7 — h5
26.	b2 — b3	Le6 — g4
27.	Df3 — g3	Lg4 — f5

und Schwarz gewinnt in wenigen Zügen.

c.

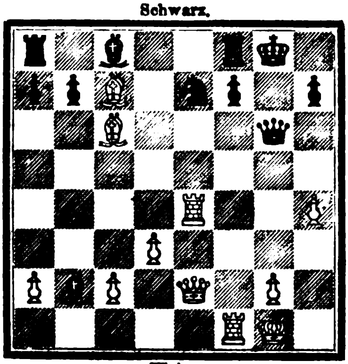
	Weiss.	Schwarz
20.	Ld5 — b3	Tf8 — e8
21.	De2 — f2	Ta8 — c8
22.	Lc7 — d6	Tc8 — d8
23.	Ld6 — c5	b7 — b6
24.	Lc5 — e3	Sc6 — e5

und Schwarz hat die bessere Stellung erlangt.

B.

	Weiss.	Schwarz.
17.	Lc4 n. d5	Lg7 n. c3
18.	Ld5 n. c6	Lc3 n. b2

Schwarz.



Weiss.

a.

	Weiss.	Schwarz.
19.	Lc6 — a4	Lc8 — e6
20.	c2 — c4	Lb2 — g7
21.	La4 — c2	Se7 — f5
22.	Lc2 — b1	Tf8 — e8

und Schwarz behauptet bei guter Stellung seinen Offizier.

b.

	Weiss.	Schwarz.
19.	Te4 n. e7	

Auf 19. Lc6 n. b7 folgt zunächst 19. . . . . f7 — f5.

19.	. . . .	b7 n. c6
20.	Te7 — e4	

Schwarz droht mit 20. . . . . Lc8 — b7 den Thurm abzuschneiden.

20.	. . . .	f7 — f5
21.	Te4 — e7	Lb2 — d4 †
22.	Kg1 — h1	Lc8 — b7 und gewinnt.

II.

	Weiss.	Schwarz.
12.	Sc3 — d5	Ke8 — d8
13.	Ld2 — c3	Ta8 — e8
14.	Sd5 — f6	

Bei 14. Lc3 — f6 scheitert der Angriff an 14. . . . . Lh6 — g5. Der Springerzug wurde zuerst von A. Anderssen gemacht, der ihn hier für den stärksten hält, da er die schwarze Stellung einengt und gleichzeitig das Vorgehen des weissen Königsflügel unterstützt. Spielt Weiss hier schon 14. g2 — g4, so folgt 14. . . . . Df5 — g6 15. h2 — h4 Se7 n. d5 16. Te1 n. e8 † Kd8 n. e8 17. Lc4 n. d5 Sc6 — e7 18. Tf1 — e1 d7 — d6.

14.	. . . .	Te8 — f8
15.	g2 — g4	Df5 — g6
16.	h2 — h4	d7 — d5!

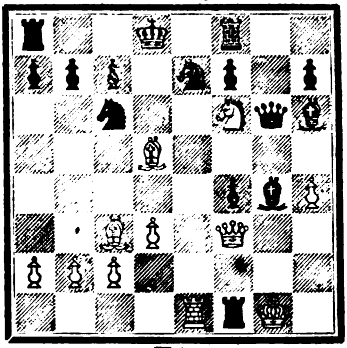
L. Paulsen spielte hier 16. . . . . d7 — d6, wobei aber Weiss noch lange Zeit einen heftigen Angriff behält. Die Autorschaft des Zuges 16. . . . . d7 — d5 und der damit verbundenen Opfercombination kann ich mir mit Recht vindiciren, ich machte ihn zuerst im Juli 1865 gegen A. Anderssen und stets mit Erfolg; derselbe erklärt ebenfalls hiermit den Angriff für gebrochen. Die folgenden Züge bis zum Schluss der Variante A sind einer Partie zwischen uns entnommen.

17.	Lc4 n. d5	

Auf 17. Sf6 n. d5 folgt 17. . . . . Lc8 n. g4 18. Df3—g2 Lg4—h3 19. Dg2 n. g6 f7 n. g6 20. Tf1—f2 Se7 n. d5 21. Lc4 n. d5 Kd8—d7. Auf 17. Lc4—b3 folgt 17. . . . . d5—d4.

Weiss.	Schwarz.
17.	Lc8 n. g4!

Schwarz.



Weiss.

A.

	Weiss.	Schwarz.
18.	Df3 n. g4	Dg6 n. g4
19.	Sf6 n. g4	Tf8—g8
20.	Ld5—f3	f7—f5
21.	Lc3—f6	

Weiss droht mit 22. Lf3 n. c6 b7 n. c6 23. Lf6 n. e7 †.

21.	. . . .	Kd8—d7!
22.	d3—d4	f5 n. g4

und Schwarz gewinnt.

B.

	Weiss.	Schwarz.
18.	Sf6 n. g4	Tf8—g8
19.	Ld5 n. c6	b7 n. c6
20.	Kg1—h2	Dg6 n. g4
21.	Df3 n. g4	Tg8 n. g4

und Schwarz muss gewinnen.

2. Spiel.

Weiss	Schwarz
10.	c7—c6

Wegen der vorhergehenden Züge vergl. S. 505, 7 und 8.

	Weiss.	Schwarz.
11.	Ta1 — e1	De5 — c5 †
12.	Kg1 — h1	d7 — d5
13.	Df3 — h5	Dc5 — d6
14.	Lc4 n. d5	c6 n. d5
15.	Sc3 n. d5	Sb8 — c6

Auf 15. . . . . Lc8 — e6 folgt 16. Te1 n. e6 Dd6 n. e6 17. Sd5 — c7†.

16. Ld2 — c3

Schwarz.



Weiss.

Während bei der ersten Vertheidigung Schwarz stets das überlegene Spiel erhält, kommt er bei dieser in Nachtheil trotz des augenblicklichen Mehrbesitzes von zwei Offizieren.

I.

	Weiss.	Schwarz.
16.	. . . .	Lc8 — d7 !

Auf 16. . . . . Th8 — f8 folgt 17. Sd5 — f6 † Ke8 — d8 18. Dh5 n. h6 und gewinnt.

17.	Lc3 n. h8	0 — 0 — 0
18.	Sd5 n. e7 †	Sc6 n. e7
19.	Dh5 n. f7	Td8 n. h8
20.	Te1 n. e7	Ld7 — c6
21.	Df7 — e6 †	

und Weiss ist etwas im Vortheil.

II.

	Weiss.	Schwarz.
16.	. . . .	Ke8 — d8
17.	Sd5 n. e7	Th8 — e8
18.	Se7 n. c6 †	b7 n. c6
19.	Lc3 — a5 †	Kd8 — d7
20.	Te1 n. e8	Kd7 n. e8
21.	Tf1 — e1 †	Lc8 — e6

Auf 21. .... Ke8—d7 entscheidet 22. Dh5 n. f7 †, auf 21. .... Ke8—f8 22. La5—b4 Dd6 n. b4 23. Dh5 n. h6 † u. s. w.

Weiss.		Schwarz.
22.	Dh5 n. h6	

und Weiss muss gewinnen.

III.

Weiss.		Schwarz.
16.	. . . . .	Lc8—g4
17.	Dh5 n. g4	Th8—f8
18.	Te1 n. e7 †	Sc6 n. e7
19.	Tf1—e1	Dd6 n. d5
20.	Lc3—f6	Dd5—d6
21.	Lf6 n. e7	Dd6 n. e7
22.	Te1 n. e7 †	Ke8 n. e7
23.	Dg4—h4 †	Ke7—d7
24.	Dh4 n. h6	Ta8—e8
25.	h2—h4	

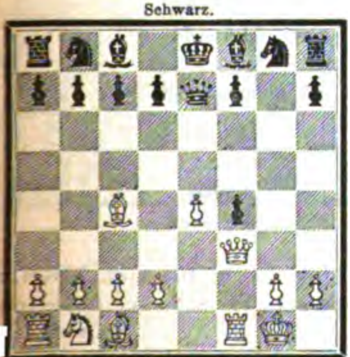
und Weiss steht auf Gewinn.

3. Spiel.

Weiss.		Schwarz.
6.	. . . . .	Dd8—e7

Wegen der vorhergehenden Züge vergl. S. 505 und 7.

Schwarz.



Weiss.

Weiss kann nun den Angriff mit 7. Df3 n. f4 fortsetzen oder zunächst den Entwicklungs- und Deckungzug 7. d2—d4 machen. In beiden Fällen ist die Vertheidigung eine recht schwere, weshalb nur die erste (6. .... Dd8—f6) empfohlen werden darf.

I.

Weiss.		Schwarz.
7.	Df3 n. f4 !	d7—d6

Sehr nachtheilig wäre 7. . . . . De7 — c5 † 8. d2 — d4! Dc5 n. d4† 9. Lc1 — e3 Dd4 n. c4 10. Df4 — e5 † Sg8 — e7 11. De5 n. h8. Eben so wenig kann 7. . . . . Sb8 — c6 empfohlen werden, es folgt dann

Schwarz.



Weiss.

8. Lc4 n. f7 † Ke8 — d8 9. Sb1—c3 De7 — e5 10. Df4 n. e5 Sc6 n. e5 11. d2 — d4 Se5 n. f7 12. Tf1 n. f7 und Weiss erzwingt bei 12. . . . . Kd8 — e8 mit 13. Tf7 n. f8 †! Ke8 n. f8 14. Sc3 — d5 c7 — c6 15. Sd5 — c7 Ta8 — b8 16. Lc1 — f4! Sg8 — f6 17. Ta1 — f1 Kf8 — e7 18. Lf4 — g5 Th8 — f8 19. e4 — e5 Ke7 — d8 20. Tf1 n. f6! den Sieg, [auf 20. . . . . Tf8 n. f6 folgt 21. e5 n. f6 Kd8 n. c7 22. f6 — f7, auf 20. . . . . Tf8 — h8 21. Tf6 n. c6† und Matt].

	Weiss.	Schwarz.
8.	Lc4 n. f7	Ke8 — d8
9.	Sb1 — c3	

9. d2 — d4 wäre wegen 9. . . . . Lf8 — h6 nicht gut.

9.	. . . .	De7 — e5
10.	d2 — d4	De5 n. f4

Bei 10. . . . . De5 n. d4 † erlangt Weiss mit 11. Lc1 — e3 Dd4 — e5 12. Df4 n. e5 d6 n. e5 13. Ta1 — d1 † ein sehr gutes Angriffsspiel.

11.	Lc1 n. f4	Lf8 — h6
12.	e4 — e5	Lh6 n. f4
13.	Tf1 n. f4	

und Weiss hat mindestens ein gleiches Spiel.

II.

	Weiss.	Schwarz.
7.	d2 — d4	Sb8 — c6
8.	Sb1 — c3	

Auf 8. Df3 n. f4 folgt 8. . . . . Lf8 — h6 9. Df4 n. c7 Lh6 n. c1 10. Lc4 n. f7 † De7 n. f7 11. Tf1 n. f7 Ke8 n. f7 12. Sb1 — c3 Lc1 — e3 † 13. Kg1 — h1 Le3 n. d4, auf 8. Lc1 n. f4 folgt 8. . . . . Sc6 n. d4 11. Df3 — h5 Sd4 n. c2 u. s. w., auf 8. Df3 — f2 Lf8 — g7 9. e4 — e5 d7 — d6 10. Lc1 n. f4 d6 n. e5 11. d4 — d5 Sc6 — d4! 12. Lf4 — e3 Lc8 — d7 13. Tf1 — e1 Sd4 — f5 14. Le3 — c5 Sf5 — d6 15. Sb1 — c3 Sg8 — f6.

8.	. . . .	Sc6 n. d4
9.	Df3 — d3	

Auf 9. Df3 n. f4 folgt ebenfalls:

	Weiss.	Schwarz.
9.	. . . . .	Sd4 — e6
10.	Sc3 — d5	De7 — c5 †
11.	Kg1 — h1	b7 — b5
12.	Lc4 — b3	Lf8 — h6
13.	Lc1 — d2	Dc5 — f8 !

und Schwarz wird wohl seinen Offizier zur Geltung bringen, doch ist er noch äusserst heftigen Angriffen ausgesetzt.

4. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
6.	. . . . .	Lf8 — h6 ?

Wegen der vorhergehenden Züge vergl. S. 505 und 7.

7.	d2 — d4	Dd8 — e7
8.	Lc1 n. f4	Lh6 n. f4
9.	Df3 n. f4	Sb8 — c6
10.	Lc4 n. f7 †	Ke8 — d8
11.	e4 — e5	

Schwarz.



Weiss.

Schwarz hat nun verschiedene Fortsetzungen, von denen jedoch keine den Angriff abwehren kann, weshalb auch diese Vertheidigung durchaus zu verwerfen ist.

I.

	Weiss.	Schwarz.
11.	. . . . .	d7 — d6
12.	Sb1 — c3	Lc8 — d7

Auf 12. . . . . d6 n. e5 entscheidet 13. d4 n. e5 Sc6 n. e5 14. Ta1 — e1 De7 — c5 † 15. Kg1 — h1 Se5 n. f7 16. Df4 n. f7 oder 13. . . . . De7 n. e5 14. Ta1 — d1 † Lc8 — d7 15. Tf1 — e1 ! De5 — c5 † 16. Kg1 — h1 De5 [illegible] 17. Sc3 — b5 Ta8 — c8 18. Df4 — f5; auf 12. . . . .

Lc8 — e6 folgt 13. e5 n. d6 c7 n. d6 [13. . . . . De7 n. f7 14. Df4—g5†] 14. Lf7 n. e6 De7 n. e6 15. Df4 — f8 † De6 — e8 16. Df8 n. d6† Kd8 — c8 17. Tf1 — f8 nebst Matt in wenigen Zügen.

	Weiss.	Schwarz.
13.	Ta1 — e1	Kd8 — c8

Auf 13. . . . . a7 — a6 folgt 14. Sc3 — d5 De7 — f8 15. Df4 — g5† Sg8 — e7 16. e5 n. d6 c7 n. d6 17. Dg5 — f6, auf 13. . . . . De7 — f8 14. Df4 — g5 † Sg8 — e7 15. e5 n. d6 c7 n. d6 16. Dg5 — f6 Kd8 — c7 17. Df6 n. d6 †! Kc7 — d8 [17. . . . . Kc7 n. d6 18. Sc3 — b5 † und Matt] 18. Sc3 — b5 Ta8 — c8 19. Lf7 — e6 Df8 — e8 20. d4 — d5.

14.	e5 — c6	Ld7 — e8
15.	d4 — d5	Sc6 — e5
16.	Te1 n. e5	d6 n. e5
17.	Df4 n. e5	Sg8 — f6
18.	Lf7 n. e8	Th8 n. e8
19.	Tf1 n. f6	

und Weiss muss gewinnen.

II.

	Weiss.	Schwarz.
11.	. . . .	h7 — h5
12.	Sb1 — c3	Sg8 — h6

Bei 12. . . . . d7 — d6 erzwingt Weiss mit 13. Sc3 — d5 in wenigen Zügen den Sieg.

13.	Sc3 — d5	De7 n. f7
14.	Df4 — g5 †	Kd8 — e8
15.	Sd5 n. c7 †	

und Weiss gewinnt.

III.

	Weiss.	Schwarz.
11.	. . . .	Sc6 — b4
12.	Sb1 — c3	c7 — c6

Verderblich wäre 12. . . . . Sb4 n. c2 wegen 13. Sc3 — d5 De7 — f8 14. Df4 — g5 † Sg8 — e7 15. Lf7 — h5.

13.	a2 — a3	Sb4 — a6

Auf 13. . . . . Sb4 — d5 folgt 14. Lf7 n. d5 c6 n. d5 15. Sc3 n. d5 De7 — e8 16. e5 — e6!.

14.	d4 — d5	c6 n. d5
15.	Sc3 n. d5	De7 — c5 †
16.	Kg1 — h1	Sg8 — e7
17.	Df4 — f6	Th8 — f8
18.	c2 — c4	Sa6 — c7

	Weiss.	Schwarz.
19.	b2 — b4	Sc7 n. d5
20.	c4 n. d5	Dc5 — c4

Auf 20. . . . . Dc5 n. d5 folgt 21. Lf7 n. d5 Tf8 n. f6 22. e5 n. f6 Se7 — g6 23. f6 — f7.

21.	d5 — d6	Dc4 n. f7
22.	Df6 n. f7	Tf8 n. f7
23.	Tf1 n. f7	Se7 — g6
24.	Ta1 — f1	Kd8 — e8
25.	Tf7 — g7	

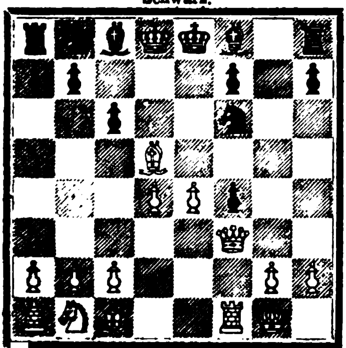
nebst Matt in 2 Zügen.

Aus dem Allen geht klar hervor, dass die in den Spielen 2, 3 und 4 ausgeführten Vertheidigungen unzureichend sind, während dagegen die erste in allen Varianten dem Angriff überlegen ist. Hiermit ist also die Incorrectheit der Rochade mit Springeropfer im 5. Zuge nachgewiesen — noch schwächer sind andere mit diesem Opfer verbundene Entwickelungszüge, als 5. d2 — d4 (Gambit des Ghulam Kassim) oder 5. Sb1 — c3 (Mac Donnells Angriff), was zum Schluss gezeigt werden soll.

5. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
5.	d2 — d4	g4 n. f3
6.	Dd1 n. f3	d7 — d5
7.	Lc4 n. d5	Sg8 — f6
8.	0 — 0	c7 — c6

Schwarz.



Weiss.

Zieht nun Weiss den angegriffenen Läufer nach b3 zurück, so erlangt Schwarz mit 9. . . . . Dd8 n. d4 † 10. Kg1 — h1 Lc8 — g4 11. Df3 n. f4 Sb8 — d7 ein vorzügliches Spiel, auf 9. Ld5 n. f7 † mit 9. . . . . Ke8 n. f7 10. Lc1 n. f4 Lf8 — g7 11. Lf4 — g5 Th8 — f8.

6. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
5.	Sb1 — c3	g4 n. f3
6.	Dd1 n. f3	d7 — d5

	Weiss.	Schwarz.
7.	Lc4 n. d5	c7 — c6
8.	Ld5 n. f7 †	Ke8 n. f7
9.	d2 — d4	

Auf 9. Df3 — h5 † folgt 9. . . . . Kf7 — g7 10. d2 — d4 Lc8 — e6 11. Lc1 n. f4 Le6 — f7 12. Lf4 — e5 † Sg8 — f6 13. Dh5 — g5 † Lf7 — g6.

9.	. . . .	Sg8 — f6
10.	e4 — e5	Lf8 — g7
11.	Lc1 n. f4	Th8 — e8
12.	Lf4 — g5	Dd8 n. d4
13.	Lg5 n. f6	Lc8 — g4

und Schwarz gewinnt.

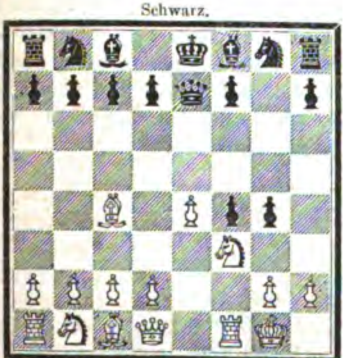
Erläuternde Partieen.

I.

J. H. Zukertort. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	g5 — g4!
5.	0 — 0	Dd8 — e7?

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Sb1 — c3!	

Zieht hier Weiss 6. d2 — d4, was gewöhnlich, aber mit Unrecht empfohlen wird, so erlangt Schwarz durch 6. . . . . g4 n. f3 mit Umstellung der Züge die Stellung der unter Spiel 3. angegebenen Vertheidigung, während mit dem 6. Zuge der Partie dieselbe schon für Weiss eigentlich entschieden ist, deshalb auch der 5. Zug von Schwarz zu verwerfen ist.

6.	. . . .	De7 — c5 †

Etwas besser ist 6. . . . . g4 n. f3, aber auch nicht ausreichend.

7.	d2 — d4	Dc5 n. c4
8.	Sf3 — e5	Dc4 — e6
9.	Sc3 — d5	Sb8 — a6
10.	Sd5 n. f4	De6 — d6

Die schwarze Dame hat keinen besseren Zug: auf jeden andern

würde Weiss wiederum seinen Springer nach d5 mit Angriff auf dieselbe spielen.

Weiss.	Schwarz.
11. Sf4—d5	f7—f6

Schwarz.



Weiss.

12. Dd1 n. g4!	f6 n. e5

Nimmt Schwarz den Springer nicht, so wird ihm das Damenschach auf h5 resp. g6 [12. .... h7—h5] noch schneller verderblich.

Weiss.	Schwarz.
13. Dg4—h5†	Dd6—g6

Bei 13. .... Ke8—d8 spielt Weiss 14. Tf1 n. f8† Dd6 n. f8 15. Lc1—g5† Sg8—e7 16. Sd5 n. e7 Df8 n. e7 17. Lg5 n. e7† Kd8 n. e7 18. Dh5 n. e5† etc.

14. Dh5 n. e5†	Sg8—e7

Etwas besser war 19. .... Lf8—e7, doch auch dann gewinnt Weiss mit 15. De5 n. h8, auf 14. .... Dg6—e6 würde auch folgen 15. De5 n. h8 c7—c6 16. Sd5—f6† Sg8 n. f6 17. Tf1 n f6 De6—e7 18. Lc1—h6.

15. Tf1 n. f8†	Ke8 n. f8
16. De5 n. e7†	Kf8—g8
17. Sd5—f6†	Dg6 n. f6
18. De7 n. f6	h7—h5
19. Lc1—h6	Aufgegeben.

II.

J. H. Zukertort. A. Anderssen.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5 n. f4
3. Sg1—f3	g7—g5
4. Lf1—c4	g5—g4!
5. 0—0	Dd8—e7?
6. Sb1—c3!	De7—c5†?
7. d2—d4	Dc5 n. c4
8. Sf3—e5	Dc4—e6
9. Sc3—d5	Ke8—d8

In der vorigen Partie geschah hier 9. .... Sb8—a6, der Königszug ist wohl etwas besser, aber auch dieser kann nach dem Fehler im 5. Zuge den Verlust der schwarzen Partie nicht mehr abwenden.

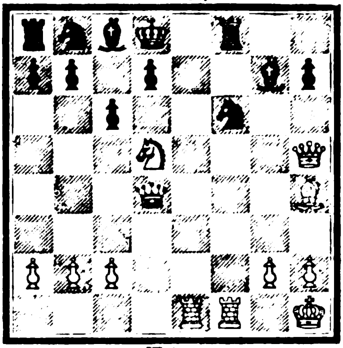
Weiss.	Schwarz.
10. Sd5 n. f4	De6—e8
11. Sf4—d5	f7—f6
12. Se5 n. g4	

Wollte Weiss 12. Dd1 n. g4 spielen, so dürfte Schwarz zwar den Springer nicht sofort nehmen, weil Weiss dann mit 13. Tf1 n. f8 De8 n. f8 14. Lc1—g5† Kd8—e8 15. Dg4—h5† Df8—f7 16. Ta1—f1! Df7 n. h5 17. Sd5 n. c7† und Matt das Spiel forcirt, würde aber 12. .... d7—d6 antworten.

12.	Lf8—g7
13. Sg4 n. f6	Sg8 n. f6
14. Lc1—g5	De8—g6
15. Lg5—h4	Dg6 n. e4
16. Dd1—h5	Th8—f8

Weiss.	Schwarz.
17. Ta1 — e1!	De4 n. d4 †
18. Kg1 — h1	c7 — c6

Schwarz.



Weiss.

19. Tf1 n. f6!	c6 n. d5

Auf 19. . . . . Lg7 n. f6 folgt 20. Lh4 n. f6 † Dd4 n. f6 [20. . . . . Tf8 n. f6 21. Dh5 — e8 † und Matt] 21. Sd5 n. f6 Tf8 n. f6 22. Dh5—e8† Kd8—c7 23. De8 — e5 † Tf6—d6 14. Te1 — d1, auf 19. . . . . Dd4 n. d5 20. Tf6 n. f8 † † Kd8 — c7 21. Lh4 — d8 † Kc7 — d6 22. Tf8 — f5.

Weiss.	Schwarz.
20. Tf6 n. f8 † †	Kd8 — c7
21. Lh4 — g3 †	d7 — d6
22. Lg3 — f2	

Hiermit leitet Weiss die folgende Schlusscombination ein.

22.	Dd4 — c4

Bei 22. . . . . Dd4 — g4 spielt Weiss 23. Te1 — e7 † Kc7 — c6 24. Dh5 n. g4 Lc8 n. g4 25. Te7 n. g7 Lg4 — e6 26. Tg7 n. h7 etc.

23. Tf8 n. c8 †	Kc7 n. c8
24. Dh5 — e8 †	Kc8 — c7
25. Te1 — e7 †	Aufgegeben.

III.

A. Anderssen. J. H. Zukertort.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. Sg1 — f3	g7 — g5
4. Lf1 — c4	g5 — g4
5. 0 — 0	Dd8 — e7?
6. Sb1 — c3!	g4 n. f3
7. d2 — d4	d7 — d6
8. Sc3 — d5	De7 — d7
9. Dd1 n. f3	Sb8 — c6
10. Df3 n. f4	Sc6 — d8
11. Df4 — g3!	c7 — c6?

Besser war hier jedenfalls 11. . . . . Sd8 — e6, doch auch dann gewinnt Weiss durch 12. Lc1—g5 Se6 n. g5 13. Dg3 n. g5 c7 — c6 14. Sd5 — f6† Sg8 n. f6 15. Dg5 n. f6 etc.

12. Dg3 n. g8!	Th8 n. g8

Schwarz.



Weiss.

Auf 12. . . . . c6 n. d5 folgt 13. Dg8 n. h8 d5 n. c4 14. Lc1—h6 Dd7 — e7 15. Ta1 — e1.

Weiss.	Schwarz.
13. Sd5 — f6 †	Ke8 — e7
14. Sf6 n. g8 †	Ke7 — e8
15. Sg8 — f6 †	Ke8 — e7
16. Sf6 n. d7	Lc8 n. d7
17. Lc1 — g5 † und Weiss gewinnt.	

IV.

C. Mayet. — J. H. Zukertort.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. Sg1 — f3	g7 — g5
4. Lf1 — c4	g5 — g4
5. 0 — 0	g4 n. f3
6. Dd1 n. f3	Dd8 — f6
7. d2 — d3	Lf8 — h6
8. Sb1 — c3	Sg8 — e7
9. Lc1 — d2	Sb8 — c6
10. Ta1 — e1	Sc6 — e5
11. Df3 — d1	

Auf 11. Df3 — e2 würde 11. . . . . f4 — f3 folgen.

Weiss.	Schwarz.
11.	d7 — d6
12. Sc3 — d5	Se7 n. d5
13. e4 n. d5	Ke8 — d8
14. Lc4 — b3	Th8 — g8
15. Kg1 — h1	Lc8 — g4
16. Dd1 — c1	f4 — f3!
17. g2 — g3	

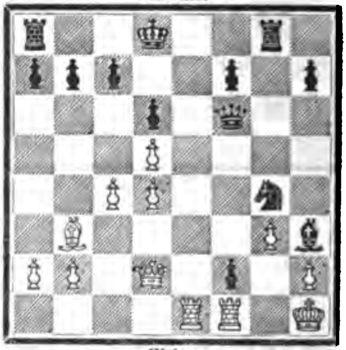
Auf 17. Ld2 n. h6 folgt 17. . . . . f3 n. g2 † 18. Kh1 n. g2, worauf Schwarz mit 18. . . . . Lg4 — f3 † † in 3 Zügen matt setzt.

Weiss.	Schwarz.
17.	Lh6 n. d2?

Schwarz konnte hier bereits mit 17. . . . . f3 — f2 das Spiel forciren.

Weiss.	Schwarz.
18. Dc1 n. d2	Lg4 — h3
19. c2 — c4	Se5 — g4
20. d3 — d4	f3 — f2

Schwarz.



Weiss.

Weiss giebt auf.

V.

Hirschfeld. — X.

Weiss.	Schwarz.
e2 — e4	e7 — e5
f2 — f4	e5 n. f4
Sg1 — f3	g7 — g5
Lf1 — c4	g5 — g4
0 — 0	g4 n. f3
6. Dd1 n. f3	Dd8 — f6
7. e4 — e5!	Df6 n. e5
8. d2 — d3	Lf8 — h6
9. Lc1 — d2	Sg8 — e7
10. Sb1 — c3	Sb8 — c6

	Weiss.	Schwarz.
11.	Ta1 — e1	De5 — f5
12.	Te1 — e4	Sc6 — e5 ?
13.	Df3 — e2	Se5 n. c4
14.	d3 n. c4	Ke8 — d8
15.	Ld2 n. f4	Lh6 n. f4
16.	Tf1 n. f4	Df5 — c5 †
17.	Kg1 — h1	f7 — f5
18.	Te4 — e5	Dc5 — b4
19.	De2 — h5 !	Db4 n. b2
20.	Dh5 — h4	Th8 — e8
21.	Tf4 n. f5	

Schwarz.



Weiss.

21.	. . . .	c7 — c6
22.	Tf5 — f8	Db2 — b4

Auf 22. . . . . Te8 n. f8 kann Weiss mit 23. Dh4 n. e7 † Kd8 — c7 24. Sc3 — d5† c6 n. d5 25. De7 — c5† Kc7 — d8 das Remis erzwingen.

23.	Tf8 n. e8 †	Kd8 n. e8
24.	Dh4 — f6	Ke8 — d8
25.	c4 — c5	Db4 n. c3
26.	Df6 n. e7 †	Kd8 — c7

	Weiss.	Schwarz.
27.	De7 — d6 †	Kc7 — d8
28.	h2 — h3	b7 — b6
29.	Te5 — f5 !	Dc3 — e1 †
30.	Kg1 — h2	De1 — e8
31.	Tf5 — f8	Lc8 — b7
32.	Tf8 n. e8 †	Kd8 n. e8
33.	Dd6 — c7	Lb7 — a6
34.	c5 n. b6	a7 n. b6
35.	Dc7 n. b6	La6 — c4
36.	Db6 — e3 †	Lc4 — e6
37.	a2 — a3	Ke8 — f7
38.	g2 — g4	h7 — h5
39.	De3 — f4 †	Kf7 — g6
40.	g4 — g5	Le6 — f5
41.	h3 — h4	Ta8 — e8
42.	Df4 — d6 †	Lf5 — e6
43.	a3 — a4	

Das entscheidende Manöver, welches den Gegner zwingt, seinen Thurm nach dem ursprünglichen Standort zurückzuziehen.

43.	. . . .	Te8 — a8 !
44.	Dd6 — c7	Ta8 n. a4
45.	Dc7 — f6 †	Kg6 — h7
46.	g5 — g6 †	Kh7 — h6
47.	Df6 — g5 †	Kh6 — g7
48.	Dg5 n. h5	Ta4 — a8
49.	Dh5 — h7 †	Kg7 — f6
50.	h4 — h5	Ta8 — g8
51.	Dh7 — h6	Le6 — f5
52.	Dh6 — f4	Tg8 — e8
53.	g6 — g7	Te8 — g8
54.	h5 — h6	Kf6 — g6
55.	Df4 n. f5 †	Kg6 n. f5
56.	h6 — h7	Tg8 n. g7
57.	h7 — h8 D	

und Weiss gewinnt.

VI.

E. Schallopp. L. Paulsen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	g5 — g4

Weiss.	Schwarz.
5. 0 — 0	g4 n. f3
6. Dd1 n. f3	Dd8 — f6
7. e4 — e5	Df6 n. e5
8. d2 — d3	Lf8 — h6
9. Sb1 — c3	Sg8 — e7
10. Lc1 — d2	Sb8 — c6
11. Ta1 — e1	De5 — f5!
12. Sc3 — d5	Ke8 — d8
13. Ld2 — c3	Th8 — e8!
14. Lc3 — f6	d7 — d6?

Der correcte Zug ist hier 14. . . . . Lh6 — g5.

Weiss.	Schwarz.
15. Lc4 — b5	Lc8 — e6
16. Lb5 n. c6	b7 n. c6
17. Lf6 n. e7 †	

Weiss erobert wohl hierdurch die Qualität, doch hätte er mit 17. Sd5 n. e7 Df5 n. f6 18. Se7 n. c6 † Kd8 — d7 19. d3 — d4 den Angriff länger festgehalten.

Weiss.	Schwarz.
17.	Te8 n. e7
18. Sd5 n. e7	Df5 — c5 †
19. d3 — d4	Dc5 n. d4 †
20. Kg1 — h1	Kd8 n. e7
21. Df3 n. c6	Ta8 — c8
22. c2 — c3	Dd4 — b6
23. Dc6 — e4	Tc8 — g8
24. De4 n. h7	Tg8 — g6
25. Te1 — e2	Db6 — c5

Stärker war 25. . . . . Db6—b5.

Weiss.	Schwarz.
26. Dh7 — h8	Ke7 — d7
27. Dh8 — a8	Dc5 — c6
28. Da8 n. c6 †	

Auf 28. Da8 n. a7 würde folgen 28. . . . . Le6 — d5 29. Tf1 — f2 f4 — f3.

Weiss.	Schwarz.
28.	Kd7 n. c6
29. b2 — b3	Kc6 — d7
30. c3 — c4	Le6 — f5
31. Tf1 — e1	Tg6 — e6
32. Kh1 — g1	Lf5 — g4?
33. Te2 — e4	Lg4 — f5
34. Te4 — e2	Lf5 — d3
35. Te2 n. e6	f7 n. e6
36. Kg1 — f2	e6 — e5
37. g2 — g3	f4 n. g3 †
38. h2 n. g3	e5 — e4
39. Te1 — h1	Lh6 — d2

Weiss giebt auf.

VII.

A. Anderssen. J. H. Zukertort.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. Sg1 — f3	g7 — g5
4. Lf1 — c4	g5 — g4
5. 0 — 0	g4 n. f3
6. Dd1 n. f3	Dd8 — f6
7. e4 — e5	Df6 n. e5
8. d2 — d3	Lf8 — h6
9. Sb1 — c3	Sg8 — e7
10. Lc1 — d2	Sb8 — c6
11. Ta1 — e1	De5 — f5
12. Sc3 — d5	Ke8 — d8
13. Ld2 — c3	Th8 — e8
14. Sd5 — f6	Te8 — f8
15. g2 — g4	Df5 — g6
16. h2 — h4	d7 — d6?

Viel besser ist, wie im 1. Spiel nachgewiesen wurde, 16. . . . . d7 — d5.

Weiss.	Schwarz.
17. g4 — g5	Lh6 — g7
18. Df3 n. f4	h7 — h6
19. Df4 — h2	a7 — a6
20. d3 — d4	h6 n. g5?

Hier musste Schwarz mit 20. . . . . b7 — b5 21. Lc4 — b3 b5 — b4 den feindlichen Läufer von

c3 vertreiben; in der folgenden Partie sucht Weiss dies durch seinen 20. Zug zu hindern.

	Weiss.	Schwarz.
21.	d4—d5	

Weiss spielt am besten 21. h4—h5 und erst nach 21. .... Dg6—h6 22. d4—d5. Bei der von ihm gewählten Spielart konnte Schwarz im 22. Zuge das bessere Spiel behaupten.

21.	....	g5 n. h4 †
22.	Kg1—h1	Sc6—b8?

Ein grober Missgriff, mit 22. .... Dg6—g3 23. Dh2 n. g3 h4 n. g3 24. d5 n. c6 b7 n. c6 behauptet Schwarz bei leidlicher Stellung drei Bauern mehr.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss	Schwarz.
23.	Dh2 n. d6 †!	Lc8—d7
24.	Dd6 n. e7 †	Aufgegeben.

VIII.

A. Anderssen. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5 n. f4
3.	Sg1—f3	g7—g5
4.	Lf1—c4	g5—g4
5.	0—0	g4 n. f3
6.	Dd1 n. f3	Dd8—f6
7.	e4—e5	Df6 n. e5
8.	d2—d3	Lf8—h6
9.	Sb1—c3	Sg8—e7
10.	Lc1—d2	Sb8—c6
11.	Ta1—e1	De5—f5
12.	Sc3—d5	Ke8—d8
13.	Ld2—c3	Th8—e8
14.	Sd5—f6	Te8—f8
15.	g2—g4	Df5—g6
16.	h2—h4	d7—d6
17.	g4—g5	Lh6—g7
18.	Df3 n. f4	h7—h6
19.	Df4—h2	a7—a6
20.	b2—b4	b7—b5

	Weiss.	Schwarz.
21.	Lc4—b3	a6—a5
22.	b4 n. a5	

Ein Fehler, der die Entwicklung des feindlichen Spieles ungemein fördert.

22.	....	b5—b4!
23.	Lc3—b2	Ta8 n. a5
24.	Te1—e2	Lc8—b7
25.	Te2—g2	

Weiss beabsichtigt nun 26. h4—h5.

25.	....	Ta5—f5
26.	Tf1—e1	h6 n. g5
27.	h4—h5	

(Siehe Diagramm.)

27.	....	Lg7 n. f6!
28.	h5 n. g6	Lf6 n. b2

Schwarz droht mit 29. .... Lb2—d4 † 30. Kg1—h1 f7 n. g6 u. s. w. das Spiel zu forciren.

Stellung nach dem 27. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
29. Tg2 — g4	

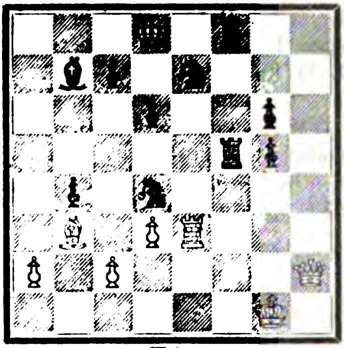
Bei 29. Te1 — e4 entscheidet f7 n. g6.

29.	Lb2 — d4 †
30. Tg4 n. d4	Sc6 n. d4
31. Te1 — e3	

Weiss darf nicht 31. g6 — g7 spielen, da er nach 31. . . . . Sd4 — f3 † die Dame mit Schach verliert.

Weiss.	Schwarz.
31.	f7 n. g6

Schwarz.



Weiss.

Weiss giebt auf.

Weiss kann den sofortigen Verlust nicht mehr abwehren, auf 32. Dh2 — h3 folgt 32. . . . . g5 — g4! 33. Dh3 n. g4 Tf5 — f1 † 34. Kg1 — h2 Tf8 — f2 † 35. Kh2 — h3 Tf1 — h1 † 36. Kh3 — g3 Tf2 — g2 † 37. Kg3 — f4 S e7 — d5 † etc.

IX.

J. H. Zukertort. A. Anderssen.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. Sg1 — f3	g7 — g5
4. Lf1 — c4	g5 — g4
5. 0 — 0	g4 n. f3
6. Dd1 n. f3	Dd8 — f6
7. e4 — e5	Df6 n. e5
8. d2 — d3	Lf8 — h6
9. Sb1 — c3	Sg8 — e7
10. Lc1 — d2	c7 — c6?
11. Ta1 — e1	De5 — c5 †
12. Kg1 — h1	d7 — d5
13. Lc4 n. d5	

Besser ist zunächst 13. Df3 — h5.

13.	c6 n. d5
14. Sc3 n. d5	Lc8 — e6?

Es musste 14. . . . . Sb8 — c6 geschehen.

15. Sd5 — f6 †	Ke8 — d8
16. Df3 n. b7	Se7 — c6

Schwarz darf den Thurm mit

16. . . . . Dc5 — c6 nicht decken wegen 17. Ld2 — a5 †.

17. Tf1 n. f4! Le6 — c8

(Siehe Diagramm.)

Weiss setzt in 3 Zügen matt. Nämlich 18. Tf4 — d4 † Sc6 n. d4 19. Ld2 — a5 † Dc5 n. a5 20. Db7 — e7 † und Matt.

Stellung nach dem 15. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

X.

J. H. Zukertort. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	g5 — g4
5.	0 — 0	g4 n. f3
6.	Dd1 n. f3	Dd8 — f6
7.	e4 — e5	Df6 n. e5
8.	d2 — d3	Lf8 — h6
9.	Lc1 — d2	Sg8 — e7
10.	Sb1 — c3	c7 — c6?
11.	Ta1 — e1	De5 — c5 †
12.	Kg1 — h1	d7 — d5
13.	Df3 — h5	Dc5 — d6
14.	Lc4 n. d5	c6 n. d5
15.	Sc3 n. d5	Sb8 — c6
16.	Lb2 — c3	Lc8 — d7
17.	Te1 n. e7 †!?	

Dies Qualitätsopfer ist nicht ganz correct, vergl. den 18. Zug von Schwarz.

	Weiss.	Schwarz.
17.	. . . .	Sc6 n. e7
18.	Tf1 — e1	Lh6 — f8?

Schwarz konnte hier durch 18. . . . . Ld7 — g4 das bessere Spiel behaupten; es würde dann folgen 19. Dh5 — h4 Lg4 — e6 20. Sd5 — f6 † [20. Lc3 — b4 Se7 — g6] Ke8 — d8 21. Dh4 n. h6 Se7 — g6.

19.	Lc3 — b4	Dd6 — g6
20.	Dh5 — e5	Ld7 — c6
21.	Lb4 n. e7	Lc6 n. d5
22.	Le7 — f6 †	Ld5 — e6?

Weiss muss nun gewinnen, doch war 22. . . . . Ke8 — d7 23. De5 n. d5 † Kd7 — e7 jedenfalls besser.

23. De5 — b5 † und Matt.

XI.

W. Steinitz. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5 n. f4
3.	Sg1—f3	g7—g5
4.	Lf1—c4	g5—g4
5.	0—0	g4 n. f3
6.	Dd1 n. f3	Dd8—e7
7.	d2—d4	Sb8—c6
8.	Sb1—c3	Sc6 n. d4
9.	Df3—d3	Sd4—e6
10.	Sc3—d5	De7—c5 †
11.	Kg1—h1	b7—b5
12.	Lc4—b3	Lf8—h6
13.	Lc1—d2	Dc5—f8 !

Weiss drohte mit 13. Ld2—b4.

14.	Dd3—c3	Df8—g7
15.	Sd5 n. c7 †	Se6 n. c7
16.	Dc3 n. c7	Sg8—e7
17.	Ld2—c3	f7—f6
18.	e4—e5	Th8—f8
19.	Ta1—e1	Lc8—a6
20.	e5 n. f6	

Stärker war 20. e5—e6.

20.	. . . .	Tf8 n. f6
21.	Lc3—b4	Tf6—c6
22.	Dc7—a5	Lh6—g5
23.	Lb4 n. e7	Lg5 n. e7
24.	Tf1 n. f4	Tc6—f6
25.	Da5—c3	

Auf 25. Tf4—c4 spielt Schwarz 25. . . . . Ke8—f8.

25.	. . . .	Ke8—d8
26.	Dc3—a5 †	Kd8—c8
27.	Lb3—d5	Ta8—b8
28.	Tf4—e4	Tb8—b6
29.	h2—h3	Tf6—e6

Schwarz giebt die Qualität, um den Angriff des Gegners zu brechen.

	Weiss.	Schwarz.
30.	Ld5 n. e6	d7 n. e6
31.	a2—a4	b5—b4
32.	Da5—h5	Le7—d8
33.	Te1—d1	Dg7—e7
34.	Te4—d4	Ld8—c7
35.	Td4—g4	Kc8—b7
36.	Tg4—g8	Tb6—c6
37.	Dh5—f3	

Schwarz.



Weiss.

Nachdem Schwarz mit den letzten Zügen seine Stellung gesichert, geht er nun selbst zum Angriff über.

37.	. . . .	La6—c4
38.	Tg8—g4	Lc4—d5
39.	Df3—e2	De7—d6
40.	Kh1—g1	Dd6—h2 †
41.	Kg1—f1	Lc7—b6

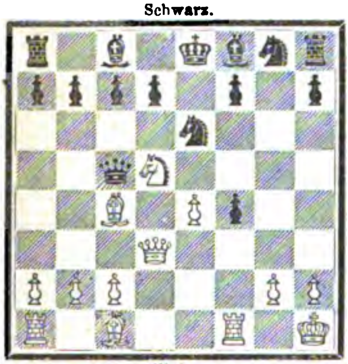
Weiss giebt auf.

XII.

A. Anderssen. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	g5 — g4
5.	0 — 0	g4 n. f3
6.	Dd1 n. f3	Dd8 — e7
7.	d2 — d4	Sb8 — c6
8.	Sb1 — c3	Sc6 n. d4
9.	Df3 — d3	Sd4 — e6
10.	Sc3 — d5	De7 — c5 †
11.	Kg1 — h1	

Schwarz.



Weiss

11. . . . . c7 — c6?

Hier musste 11. . . . . b7—b5 geschehen, vergl. die vorhergehende Partie.

12.	b2 — b4	Dc5 — d6
13.	e4 — e5	Dd6 n. e5
14.	Lc1 n. f4	Se6 n. f4
15.	Sd5 n. f4	Ke8 — d8
16.	Lc4 n. f7	Kd8 — c7
17.	Ta1 — e1	De5 — g5

Besser war wohl 17. . . . . De5 — g7.

18. Te1 — e8 Sg8 — h6

	Weiss.	Schwarz.
19.	Dd3 — d4!?	

Schwarz.



Weiss.

Weiss sucht seinen Gegner mit diesem Zuge zu verlocken, den Läufer auf f7 zu schlagen, um dann mit 20. Sf4 — e6 † d7 n. e6 21. Tf1 n. f7 † Kc7 — b8 22. Te8 n. c8 † Kb8 n. c8 23. Dd4 — d7 † etc. den Sieg zu erzwingen, da aber Schwarz in die ihm gestellte Falle nicht geht, so erweist sich der Zug als Tempoverlust — die Dame musste sofort nach d2 gehen.

19.	. . . .	Lf8 — g7!
20.	Dd4 — d2	Th8 n. e8

Schwarz opfert die Dame, da er dadurch am schnellsten das bessere Spiel erlangt.

21. Sf4 — d5 †

Etwas günstiger für Weiss war 21. Sf4 — e6 † Te8 n. e6 22. Dd2 n. g5 Sh6 n. f7 23. Dg5 n. g7.

21.	. . . .	Dg5 n. d5
22.	Lf7 n. d5	c6 n. d5
23.	Dd2 — g5	Lg7 — f8

	Weiss.	Schwarz.
24.	Dg5 n. d5	Te8 — e6

Schwarz giebt mit Recht den Springer preis, um seine übrigen Offiziere zur entscheidenden Contreattaque möglichst rasch zu concentriren.

	Weiss.	Schwarz.
25.	Dd5 — c4 †	Te6 — c6
26.	Dc4 — f4 †	Lf8 — d6
27.	Df4 n. b6	Ld6 n. b4
28.	Dh6 n. h7	b7 — b6
29.	Tf1 — f4	Lb4 — c5
30.	h2 — h4	Lc8 — b7
31.	Tf4 — f7	Tc6 — d6
32.	h4 — h5	Td6 — d2
33.	Tf7 — g7	Ta8 — f8
34.	Kh1 — h2	Tf8 — f2
35.	Dh7 — g8	Td2 n. c2
36.	h5 — h6	Tf2 n. g2 †
37.	Kh2 — h3	Tc2 — c3 †

Weiss giebt auf.

XIII.

C. Mayet. v. d. Lasa.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	g5 — g4
5.	0 — 0	g4 n. f3
6.	Dd1 n. f3	Lf8 — h6?
7.	d2 — d4	Dd8 — e7
8.	Lc1 n. f4	Lh6 n. f4
9.	Df3 n. f4	Sb8 — c6
10.	Lc4 n. f7 †	Ke8 — d8
11.	e4 — e5!	h7 — h5
12.	Sb1 — c3	Sg8 — h6
13.	Lf7 — b3?	

Viel stärker ist 13. Sc3 — d5.

	Weiss.	Schwarz.
13.	. . . .	De7 — g7
14.	Sc3 — d5	Sc6 — e7
15.	Sd5 — f6	Sh6 — f5
16.	c2 — c3	d7 — d6
17.	e5 n. d6	c7 n. d6
18.	Sf6 — e4	Lc8 — d7

Weiss erhält hierdurch drei Bauern für den geopferten Springer ohne irgend welchen Nachtheil der Stellung.

	Weiss.	Schwarz.
19.	Se4 n. d6	Sf5 n. d6
20.	Df4 n. d6	Th8 — h6
21.	Dd6 — f4	Th6 — g6
22.	Df4 — f8 †?	

Weiss erleichtert hierdurch dem Gegner die Entwicklung seines Damenthurmes.

	Weiss.	Schwarz.
22.	. . . .	Kd8 — c7
23.	Df8 — f4 †	Kc6 — b6
24.	Tf1 — f2	Se7 — f5
25.	Ta1 — e1	Ta8 — f8
26.	Df4 — e5	Dg7 n. e5
27.	Te1 n. e5	h5 — h4
28.	Lb3 — c2	Tg6 — f6
29.	a2 — a4	a7 — a5
30.	b2 — b3	h4 — h3
31.	g2 — g3	Sf5 — h6
32.	Tf1 n. f6	Tf8 n. f6
33.	c3 — c4	Sh6 — g4
34.	c4 — c5 †	Kb6 — c7
35.	Te5 — e2	Ld7 — c6
36.	Lc2 — e4	

Weiss spielt mit Recht beharrlich auf Abtausch der Figuren, da hierdurch seine Bauernübermacht immer mehr zur Geltung kommt.

	Weiss.	Schwarz.
36.	. . . .	Lc6 n. e4
37.	Te2 n. e4	Tf6 — g6
38.	d4 — d5	Kc7 — d7
39.	b3 — b4	Tg6 — g5?
40.	b4 n. a5	Sg4 — f6
41.	c5 — c6 †	b7 n. c6
42.	d5 n. c6 †	Kd7 — d6
43.	Te4 — c4	Sf6 — d5

	Weiss.	Schwarz.
44.	g3 — g4	Sd5 — c7
45.	Kg1 — f2	Tg5 n. a5
46.	Kf2 — g3	Kd6 — d5
47.	Tc4 — c1	Ta5 n. a4
48.	Kg3 n. h3	Ta4 — a7

Es wäre nutzlos 48. .... Ta4 — a6 zu spielen, da Schwarz doch den Bauer nicht nehmen dürfte; nach Abtausch der Thürme könnte der Springer dem Vormarsch der beiden Freibauern nicht widerstehen.

49.	g4 — g5	Sc7 — e6
50.	Kh3 — g4	Se6 — c5
51.	g5 — g6	Kd5 n. c6
52.	h2 — h4	Kc6 — d6
53.	h4 — h5	

Weiss konnte hier bereits die Qualität opfern: nach 53. Tc1 n. c5 Kd6 n. c5 gewinnt er mit 54. h4 — h5 Kc5 — d6 55. h5 — h6 Kd6 — e7 56. h6 — h7.

	Weiss.	Schwarz.
53.	....	Ta7 — a4 †
54.	Kg4 — f5	Sc5 — e6
55.	Tc1 — c6 †!	Kd6 n. c6
56.	Kf5 n. e6	Ta4 — e4 †
57.	Ke6 — f6	Kc6 — d7
58.	g6 — g7	Te4 — f4 †
59.	Kf6 — g5	Tf4 — f1
60.	h5 — h6	Kd7 — e7
61.	h6 — h7	Tf1 — g1 †
62.	Kg5 — f4	Tg1 n. g7
63.	h7 — h8 D	Ke7 — f7
64.	Kf4 — f5	Tg7 — g1
65.	Dh8 — h7 †	Kf7 — f8
66.	Dh7 — h2	Tg1 — g7
67.	Dh2 — b8 †	Kf8 — f7
68.	Db8 — b3 †	Kf7 — f8
69.	Kf5 — f6	Tg7 — e7
70.	Db3 — b4	Aufgegeben.

XIV.

Mac Donnell. De la Bourdonnais.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	g5 — g4
5.	Sb1 — c3 ?	g4 n. f3
6.	Dd1 n. f3	Lf8 — h6 ?
7.	d2 — d4	Sb8 — c6
8.	0 — 0	Sc6 n. d4
9.	Lc4 n. f7 †	

Dies zweite Opfer ist bei der mangelhaften Entwicklung des schwarzen Spieles vollkommen motivirt.

9.	....	Ke8 n. f7
10.	Df3 — h5 †	Kf7 — g7
11.	Lc1 n. f4	Lh6 n. f4

Auf 11. .... d7 — d6 würde folgen 12. Lf4 — e5 † d6 n. e5 13. Tf1 — f7 † und Matt.

	Weiss.	Schwarz.
12.	Tf1 n. f4	Sg8 — f6

Auf 12. .... Sg8 — h6 spielt Weiss 13. Dh5 — e5 †.

13.	Dh5 — g5 †	Kg7 — f7
14.	Ta1 — f1	Kf7 — e8
15.	Tf4 n. f6	Dd8 — e7
16.	Sc3 — d5	De7 — c5
17.	Kg1 — h1	Sc5 — e6

Dieser Zug kostet die Dame, doch hat Schwarz überhaupt keinen der sein Spiel retten könnte: auf 17. .... d7 — d6 entscheidet 18. Tf6 — f7.

18.	Tf6 n. e6 †	d7 n. e6
19.	Sd5 — f6 † und Weiss gewinnt.	

Gambit des Salvio und des Cochrane.

Im vorigen Abschnitte wurde nachgewiesen, dass Weiss nach den Zügen

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5 n. f4
3. Sg1—f3	e5 n. f4
4. Lf1—c4	g5—g4!

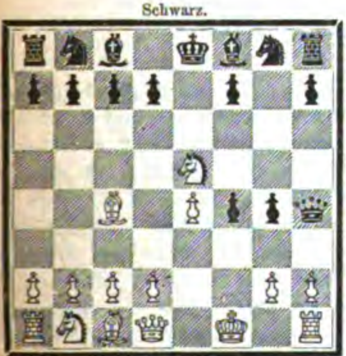
weder durch 5. Lc4 n. f7 †, noch durch 5. 0—0 bei richtiger Vertheidigung des Gegners ein überlegenes, oder auch nur gleiches Spiel erlangt. Es bleibt ihm noch, wie schon p. 505 angegeben wurde,

5. Sf3—e5

übrig; Schwarz deckt dann den angegriffenen Punkt f7 nicht, sondern spielt zunächst am besten

5.	Dd8—h4 †
6. Ke1—f1	

Schwarz.



Weiss.

und hat nun drei näher zu erörternde Fortsetzungen, als I. 6. .... Sg8—f6?, II. 6. .... f4—f3 und III. 6. .... Sg6—h6!.

I. Gambit des Salvio.

Weiss.	Schwarz.
6.	Sg8—f6
7. Dd1—e1	

Bei 8. Se5 n. f7 verliert Weiss durch 7. . . . . d7—d5 zwei ffiziere für einen Thurm, durch 8. Lc4 n. f7 † Ke8—e7 9. Lf7—b3 droht 9. . . . . d7—d6] erlangt der Nachziehende einen Vorsprung der Entwicklung.

7.	Dh4 n. e1 †

Weiss.	Schwarz.
8. Kf1 n. e1	Sf6 n. e4
9. Lc4 n. f7 †	Ke8 — e7
10. Lf7 — h5	

Dieser Zug ist stärker als 10. Lf7 — b3.

10.	g4 — g3
11. h2 — h3	d7 — d6
12. Se5 — d3	Lf8 — h6
13. Sb1 — c3	Se4 n. c3

Auf 13. . . . . Se4 — f6 folgt 14. Lh5 — f3 nebst 15. Sc3 — e2.

14. d2 n. c3	Th8 — f8
15. Th1 — f1	

und Weiss gewinnt bei gut entwickeltem Spiel den Gambitbauer wieder.

II. Gambit des Cochrane.

Weiss.	Schwarz.
6.	f4 — f3

1. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
7. Lc4 n. f7 †	Ke8 — e7
8. Dd1 — e1	

Auf 8. Lf7 n. g8 folgt am besten 8. . . . . Th8 n. g8 9. g2 n. f3 d7 — d6 10. Se5 n. g4 Lc8 n. g4 11. f3 n. g4 Tg8 n. g4; auf 8. g2 n. f3 d7 — d6 9. Lf7 n. g8 Th8 n. g8; auf 8. g2 — g3 Dh4 — h3 † 9. Kf1 — f2 [9. Kf1 — e1 Dh3 — g2 10. Th1 — f1 d7 — d6 11. Lf7 n. g8 d6 n. e5 12. Lg8 — b3 Dg2 n. h2 u. s. w.] Sg8 — f6 10. Lf7 — b3 d7 — d6 11. Se5 — f7 Sf6 n. e4 † 12. Kf2 — e1 Se4 n. g3; auf 8. Lf7 — b3 Lf8 — g7 9. d2 — d4 Sg8 — f6 10. Sb1 — c3 d7 — d6 11. Se5 — d3 Sf6 — h5 12. Lc1 — f4 f3 n. g2 † 13. Kf1 n. g2 Dh4 — h3 †; auf 8. d2 — d4 f3 n. g2 † 9. Kf1 n. g2 d7 — d6 10. Lf7 n. g8 Dh4 — h3 † 11. Kg2 — g1 [11. Kg2 — f2 Th8 n. g8 12. Se5 — d3 g4 — g3 † 13. Kf2 — e1 Lc8 — g4 14. Dd1 — d2 Dh3 — h4] Th8 n. g8 12. Se5 — d3 g4 — g3. In allen diesen Varianten bleibt stets Schwarz im Vortheil.

8.	f3 n. g2 †
9. Kf1 n. g2	

Bei 9. Kf1 — e2 spielt Schwarz 9. . . . . Dh4 — h3 10. Th1 — g1 d7 — d6.

9.	Dh4 — h3 †
10. Kg2 — f2	

Auf 10. Kg2 — g1 folgt ebenfalls:

10.	Lf8 — g7
11. Lf7 n. g8	Lg7 n. e5

2. Spiel.

Weiss.		Schwarz.
7.	g2 — g3	Dh4 — h3 †
8.	Kf1 — f2	Sg8 — f6
9.	d2 — d3	

Auf 9. Kf2 — e3 folgt 9. .... Lf8 — h6 † 10. Ke3 — d3 d7 — d6 11. Se5 n. f7 d6 — d5 12. Lc4 n. d5 Sf6 n. d5 13. Sf7 n. h8 Dh3 — h5, auf 9. Sb1 — c3 Dh3 — g2 † 10. Kf2 — e3 Lf8 — h6 † u. s. w.

9.	....	d7 — d6
10.	Se5 n. f7	d6 — d5
11.	Sf7 n. h8	

Auf 11. Lc4 n. d5 spielt Schwarz 11. .... Dh3 — g2 † 12. Kf2 — e3 Sf6 n. d5 † auf 11. e4 n. d5 Dh3 — g2 † 12. Kf2 — e3 Ke8 n. f7 13. d5 — d6 † Lc8 — e6 14. d6 n. c7 Sb8 — c6.

11.	....	Dh3 — g2 †
12.	Kf2 — e3	Sb8 — c6
13.	Sh8 — f7	

Um das durch 13. .... Lf8 — h6 † drohende Matt abzuwenden.

13.	....	Ke8 n. f7
14.	Lc4 n. d5 †	Sf6 n. d5

und Schwarz gewinnt.

3. Spiel.

Weiss.		Schwarz.
7.	g2 n. f3	

Auf 7. d2 — d4 spielt Schwarz am besten 7. .... Sg8 — h6 (vergl. III.), 7. Se5 n. f7 ist verderblich wegen 7. .... Sg8 — f6 8. Sf7 n. h8 Sf6 n. e4 9. Dd1 — e1 f3 n. g2 † u. s. w.

7.	....	Sg8 — f6
8.	Dd1 — e2	

Auf 8. d2 — d4 folgt 8. .... d7 — d6 9. Se5 n. g4 Sf6 n. g4 10. f3 n. g4 Lc8 n. g4, auf 8. Dd1 — e1 Dh4 — h3 † 9. Kf1 — e2 d7 — d6 10. Se5 n. g4 Sf6 n. g4 11. f3 n. g4 Lc8 n. g4 † u. s. w.

8.	....	d7 — d6
9.	Se5 n. g4	Sf6 n. g4
10.	f3 n. g4	Lc8 — g4

und Schwarz hat das bessere Spiel.

III. Gambit Salvio-Silberschmidt.

Weiss.		Schwarz.
6.	....	Sg8 — h6
7.	d2 — d4	f4 — f3

Durchaus zu verwerfen ist hier 7. . . . . d7—d6, was A. Anderssen gegen W. Steinitz im Match spielte. — Diese durch den 6. und 7. Zug von Schwarz charakterisirte Vertheidigung wird zwar schon von Salvio erwähnt, darf aber nicht nach ihm allein genannt werden, da er in seinem Gambitto nuovo 6. . . . . Sg8—f6 spielt. Genauer erörtert wird diese Spielweise zuerst von Silberschmidt, ich nenne sie deshalb Gambit Salvio-Silberschmidt.

Schwarz.



Weiss.

1.

Weiss.	Schwarz.
8. Lc1 n. h6	Lf8 n. h6

Das Handbuch von Bilguer lässt hier Schwarz 8. . . . . f3 n. g2 † 9. Kf1 n. g2 Lf8 n. h6 spielen, was wir aber durchaus nicht empfehlen können, da Weiss dann Zeit gewinnt mit 10. Th1—f1 oder g1 sein Spiel zu restituiren.

A.

Weiss.	Schwarz.
9. Dd1—e1	

Auf 9. Lc4 n. f7 folgt mit Tempogewinn 9. . . . . Ke8—e7, auf 9. Se5 n. f7 f3 n. g2 † 10. Kf1 n. g2 Dh4—h3 † 11. Kg2—f2 Th8—f8.

	Weiss.	Schwarz.
9.	. . . .	f3 n. g2 †
10.	Kf1 n. g2	Dh4—h3 †
11.	Kg2—f2	d7—d6
12.	Se5—d3	Dh3—f3 †
13.	Kf2—g1	Lh6—e3 †
14.	Sd3—f2	g4—g3
15.	h2 n. g3	Th8—g8

Schwarz.



Weiss

a.

Weiss.		Schwarz.
16.	Sb1 — d2	

Bei 16. Th1 n. h7 erzwingt Schwarz mit 16. . . . . Tg8 n. g3 17. Kg1 — f1 Lc8 — g4 den Sieg.

16.	. . . .	Tg8 n. g3 †
17.	Kg1 — f1	Df3 — g2 †
18.	Kf1 — e2	Lc8 — g4 †
19.	Ke2 — d3	Le3 n. f2 †

b.

Weiss.		Schwarz.
16.	Dd1 — e2	Tg8 n. g3 †
17.	Kg1 — f1	Df3 — g2 †
18.	Kf1 — e1	Lc8 — g4
19.	De2 — f1	

Auf 19. Sf2 n. g4 folgt 19. . . . . Dg2 n. h1 † 20. De2 — f1 Tg3 — g1.

19.	. . . .	Le3 n. f2 †
20.	Dd1 n. f2	

Auf 20. Ke1 — d2 folgt 20. . . . . Lf2 — e3 †† u. s. w.

20.	. . . .	Dg2 n. h1 †
21.	Lc4 — f1	Tg3 — f3
22.	Df2 — g2	Dh1 — h4 †
23.	Ke1 — d2	Tf3 — f2 †

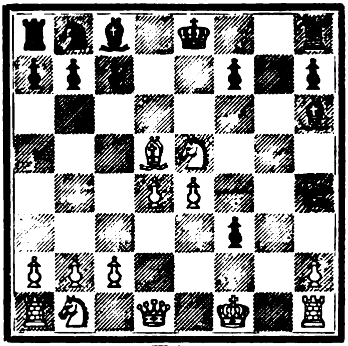
B.

Weiss.		Schwarz.
9.	g2 n. f3	

Auf 9. g2—g3 folgt 9. . . . . Dh4—h3 † 10. Kf1—e1 Dh3—g2 11. Th1—f1 d7—d5 12. Lc4 n. d5 Dg2 n. h2 u. s. w.

9.	. . . . .	d7—d5
10.	Lc4 n. d5	g4 n. f3

Schwarz.



Weiss.

a.

	Weiss.	Schwarz.
11.	Dd1 n. f3	

Bei 11. Lc4 n. f7 † spielt Schwarz 11. . . . . Ke8—e7 12. Dd1 n. f3 Lc8—h3 † 13. Kf1—e2 Sb8—d7 14. Th1—g1 Sd7 n. e5 15. d4 n. e5 Th8—f8 u. s. w.

11.	. . . . .	Lc8—h3 †
12.	Kf1—e2	f7—f6
13.	Ld5 n. b7	f6 n. e5
14.	Th1—g1	Th8—f8
15.	Df3—g3	Dh4—h5 †
16.	Ke2—e1	Lh6—f4
17.	Dg3—f2	

Der beste Zug, bei 17. Dg3—d3 entscheidet 17. . . . . Dh5—h4 †.

17.	. . . . .	e5 n. d4
18.	Tg1—h1	

Auf 18. Lb7 n. a8 folgt 18. . . . . Lf4—e3 19. Df2—e2 Dh5—h4 † 20. Ke1—d1 Le3 n. g1.

18.	. . . . .	Dh5—b5
19.	Lb7 n. a8	Db5 n. b2

und Schwarz gewinnt.

b.

	Weiss.	Schwarz.
11.	Se5 n. f3	Lc8—h3 †

	Weiss.	Schwarz.
12.	Kf1 — e2	Dh4 — f4
13.	Dd1 — d3	c7 — c6
14.	Ld5 — b3	Sb8 — d7
15.	Sb1 — d2	0 — 0 — 0
16.	Ta1 — e1	Sd7 — c5
17.	Dd3 — c3	Lh3 — g4
18.	Th1 — f1	

Auf 18. Ke2 — d1 folgt 18. . . . . Df4 n. d2 † 19. Dc3 n. d2 Lh6 n. d2 20. Kd1 n. d2 Lg4 n. f3.

18.	. . . .	Sc5 n. e4
19.	Sd2 n. e4	Df4 n. e4 †
20.	Ke2 — d1	De4 — f4

und Weiss hat eine unhaltbare Stellung.

2.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Dd1 — e1	

Bei 8. g2 — g3 erzwingt Schwarz den Sieg mit 8. . . . . Dh4 — h3 † 9. Kf1 — f2 Dh3 — g2 † 10. Kf2 — e3 f7 — f5 !, bei 8. g2 n. f3 mit 8. . . . . d7 — d6 9. Se5 n. g4 Sh6 n. g4 10. f3 n. g4 Lc8 n. g4 etc.

8.	. . . .	f3 n. g2 †
9.	Kf1 n. g2	Dh4 — h3 †
10.	Kg2 — g1	Lf8 — g7
11.	Lc1 — e3	

Weiss darf 11. Lc1 n. h6 nicht spielen, da ihm das Eingreifen des schwarzen Läufers von h6 aus verderblich werden würde.

11.	. . . .	Sb8 — c6
12.	Se5 n. c6	d7 n. c6
13.	Sb1 — c3	Lc8 — d7
14.	Dd1 — f2	0 — 0 — 0

und Schwarz hat bei einem Bauer mehr die bessere Stellung inne.

3.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Sb1 — c3	d7 — d6
9.	Se5 — d3	

Wollte Weiss jetzt 9. g2 — g3 spielen, um nach 9. . . . . h4 — h3 † 10. Kf1 — f2 Dh3 — g2 † 11. Kf2 — e3 d6 n. e5 mit 12. :4 — f1 die Dame zu erobern, so antwortet Schwarz mit 12. . . . . n. d4 † 13. Ke3 — f4 [der einzige Zug, um die Dame zu gewinnen, f 13. Ke3 n. d4 folgt 13. . . . . Sb8 — c6 † 14. K beliebig Dg2 n.] Sh6 — g8. Weiss bleibt nun nichts übrig als 14. Lf1 n. g2, hierauf gt 14. . . . . Lf8 — h6 † 15. Kf4 — e5 Sb8 — c6 † 16. Ke5 — d5

Lc8 — e6 † 17. Kd5 — c5 Lh6 — f8 † 18. Kc5 — b5 a7 — a6 † 19. Kb5 — a4 d4 n. c3 20. Lg2 — f1 [der einzige Zug, um 20. . . . . b7 — b5 † und Matt abzuwehren] Ta8 — d8 21. Dd1 n. d8 † [auf 21. Dd1 — e1 folgt 21. . . . . Td8 — d4 † 22. b2 — b4 Td4 n. b4 † 23. Ka4 — a3 Tb4 — d4 † und Matt, auf 21. Lf1 — d3 Td8 — d4 † 22. Ld3 — c4 Td4 n. c4 † 23. Ka4 — b3 Sc6 — a5 † und Matt] Ke8 n. d8 22. b2 n. c3 b7 — b5 † 23. Lf1 n. b5 a6 n. b5 † 24. Ka4 n. b5 Sc6 — e5 und Schwarz muss gewinnen.

	Weiss.	Schwarz.
9.	. . . .	f3 n. g2 †
10.	Kf1 n. g2	Lf8 — g7
11.	Sd3 — f4	Sb8 — c6
12.	Lc1 — e3	0 — 0
13.	Dd1 — d2	Kg8 — h8
14.	Ta1 — e1	f7 — f5

und Schwarz hat das bessere Spiel.

4.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Lc1 — f4	

Diesen Zug hält A. Anderssen hier für den besten. Die folgenden Züge sind einer Reihe zwischen uns gespielter Partieen entnommen.

8.	. . . .	d7 — d6
9.	Se5 — d3	f3 n. g2 †
10.	Kf1 n. g2	Lf8 — g7
11.	c2 — c3	Sb8 — c6
12.	Lf4 — g3	Dh4 — e7
14.	Sb1 — d2	0 — 0
15.	Dd1 — e2	Kg8 — h8

und Schwarz hat bei einem Bauer mehr ein recht gutes Spiel.

Hiermit ist wohl nachgewiesen, dass in der Vertheidigung des Springergambits im 4. Zuge g5 — g4 mit vollem Recht zu empfehlen ist, und ich hoffe, dass das ?, welches die Handbücher diesem Zuge beigaben, sich in ein ! verwandelt.

Erläuternde Partieen.

I.

Dr. B. Suhle. P. Hirschfeld.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwar
1.	e2 — e4	e7 — e5	4.	Lf1 — c4	g5 — g4
2.	f2 — f4	e5 n. f4	5.	Sf3 — e5	Dd8 — [illegible]
3.	Sg1 — f3	g7 — g5	6.	Ke1 — f1	Sg8 — [illegible]

	Weiss.	Schwarz.
7.	Dd1 — e1	Dh4 n. e1 †
8.	Kf1 n. e1	Sf6 n. e4
9.	Lc4 n. f7 †	Ke8 — e7
10.	Lf7 — b3?	Se4 — f6
11.	d2 — d4	d7 — d6
12.	Se5 — f7	

Besser war 12. .... Se5—d3.

12.	....	Th8 — g8
13.	Lc1 n. f4	Lc8 — e6
14.	Lb3 n. e6	Ke7 n. e6
15.	Sf7 — d8 †?	Ke6 — f5
16.	Th1 — f1	Kf5 — g6
17.	Sd8 — e6	

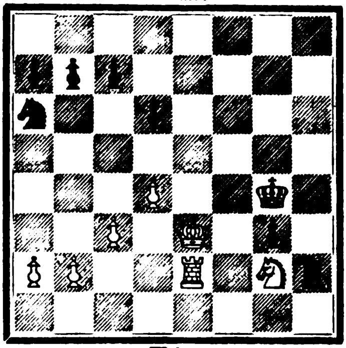
Bei 17. Se6 n. b7 käme Schwarz mit 17. .... Sb8 — c6 in Vortheil.

17.	....	Sb8 — a6
18.	Ke1 — d2	Ta8 — e8
19.	Se6 n. f8	Tg8 n. f8
20.	c2 — c3	Sf6 — h5
21.	g2 — g3	Te8 — e4
22.	Sb1 — a3	Sh5 n. f4
23.	g3 n. f4	Te4 n. f4
24.	Tf1 — e1	Tf4 — f2 †
25.	Te1 — e2	h7 — h5
26.	Ta1 — g1	Kg6 — g5
27.	Sa3 — c2	Kg5 — h4
28.	Tg1 — g2	Tf2 n. g2
29.	Te2 n. g2	Kh4 — h3
30.	Sc2 — e3	Tf8 — f3
31.	Tg2 — e2	h5 — h4
32.	Se3 — g2	Tf3 — f1
33.	Sg2 — e3	Tf1 — h1
34.	Se3 — d5	g4 — g3

Bei 34. .... Th1 n. h2 macht Weiss mit 35. Sd5 — f4 † Kh3 — g3 36. Sf4 — h5 † remis.

	Weiss.	Schwarz.
35.	h2 n. g3	h4 n. g3
36.	Sd5 — f4 †	Kh3 — g4
37.	Kd2 — e3	Th4 — h2
38.	Sf4 — g2	

Schwarz.



Weiss.

Während die weissen Steine vollständig gefesselt sind, hat Schwarz nun Zeit, seinen Springer heranzuziehen.

38.	....	c7 — c6
39.	Ke3 — e4	d6 — d5 †
40.	Ke4 — e3	Sa6 — c7
41.	Sg2 — f4	Th2 n. e2 †
42.	Sf4 n. e2	Sc7 — e6
43.	Se2 — g1	Se6 — f4
44.	Sg1 — f3	Sf4 — d3

Weiss giebt auf.

II.

Hanstein. v. d. Lasa.

	Weiss.	Schwarz.
.	e2 — e4	e7 — e5
	f2 — f4	e5 n. f4
	Sg1 — f3	g7 — g5
	Lf1 — c4	g5 — g4
5.	Sf3 — e5	Dd8 — h4 †
6.	Ke1 — f1	f4 — f3
7.	g2 n. f3	d7 — d5
8.	Lc4 n. d5	Sg8 — f6

Weiss.	Schwarz.
9. Ld5 n. f7 †	Ke8 — e7
10. d2 — d4	Sb8 — c6
11. Lf7 — c4	g4 — g3
12. Kf1 — e2	Sf6 n. e4!
13. Sb1 — c3	

Auf 13. f3 n. e4 folgt 13. . . . . Sc6 n. e5 14. d4 n. e5 Lc8 — g4 †.

13.	Se4 — f2

(Siehe Diagramm.)

14. h2 n. g3!	Dh4 n. g3

Bei 14. . . . . Dh4 n. h1 entscheidet 15. Lc1 — g5 †

15. Th1 — g1	Dg3 n. e5 †
16. d4 n. e5	Sf2 n. d1
17. Lc1 — g5 †	Ke7 — d7
18. Ta1 n. d1 †	Aufgegeben.

Stellung nach dem 13. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

III.

De la Bourdonnais.	Cochrane.
Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. Sg1 — f3	g7 — g5
4. Lf1 — c4	g5 — g4
5. Sf3 — e5	Dd8 — h4 †
6. Ke1 — f1	f4 — f3
7. g2 — g3	Dh4 — h3 †
8. Kf1 — f2	Dh3 — g2 †
9. Kf2 — e3	Lf8 — h6 †
10. Ke3 — d3	d7 — d5
11. Lc4 n. d5	Sb8 — a6
12. c2 — c3	c7 — c6
13. Ld5 n. f7 †	Ke8 — e7
14. Lf7 — b3	Sa6 — c5 †
15. Kd3 — c2	Sc5 n. e4
16. Dd1 — f1	Lc8 — f5!

Schwarz hat nun einen entscheidenden Vorsprung in der Entwicklung.

17. Df1 n. g2	Se4 — f2 †
18. d2 — d3	f3 n. g2
19. Tf1 — g1	Ta8 — d8
20. Lc1 n. h6	

Weiss ist zu diesem die Entwicklung des schwarzen Spieles fördernden Tausche gezwungen.

Weiss.	Schwarz.
20.	Sg8 n. h6
21. Tg1 n. g2	Sf2 n. d3
22. Se5 n. d3	Lf5 n. d3 †
23. Kc2 — c1	Th8 — f8
24. Sb1 — d2	Sh6 — f5
25. Lb3 — d1	

Schwarz.



Weiss.

	Weiss	Schwarz.
25.	. . . .	Sf5 — e3
26.	Tg2 — g1	Ld3 — f1
27.	b2 — b3	Tf8 — f2 !
28.	Tg1 n. f1	Se3 n. f1
29.	Sd2 n. f1	Td8 n. d1 † !

Schwarz erobert hiedurch einen Offizier.

	Weiss.	Schwarz.
30.	Kc1 n. d1	Tf2 n. f1 † und gewinnt.

IV.

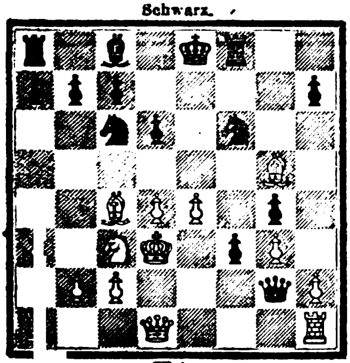
Michelet. Kieseritzky.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	g5 — g4
5.	Sf3 — e5	Dd8 — h4 †
6.	Ke1 — f1	f4 — f3
7.	d2 — d4	Sg8 — f6

Viel stärker ist 7. . . . . Sg8 — h6.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Sb1 — c3	Lf8 — g7
9.	g2 — g3	Dh4 — h3 †
10.	Kf1 — f2	d7 — d6
11.	Se5 n. f7	Th8 — f8
12.	Sf7 — g5	Dh3 — g2 †
13.	Kf2 — e3	Lg7 — h6
14.	Ke3 — d3	Sb8 — c6
15.	a2 — a3	Lh6 n. g5
16.	Lc1 n. g5	

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
16.	. . . .	Sf6 n. e4
17.	Dd1 — e1	

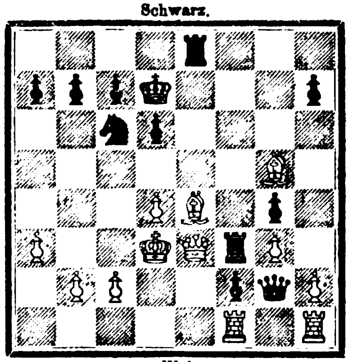
Bei 17. Kd3 n. e4 gewinnt Schwarz mit 17. . . . . f3 — f2 † 18. Ke4—d3 Tf8 — f3 † 19. Lg5 — e3 Lc8 — f5 † 20. Kd3 — d2 f2—f1 D †, auf 17. Sc3 n. e4 folgt ebenfalls:

	Weiss.	Schwarz.
17.	. . . .	Lc8 — f5
18.	Sc3 n. e4	f3 — f2
19.	De1 — e3	Ke8 — d7
20.	Lc4 — d5	Ta8 — e8
21.	Ta1 — f1	Lf5 n. e4 † ?

Mit 21. . . . . Sc6 — e7 musste Schwarz gewinnen.

	Weiss.	Schwarz.
22.	Ld5 n. e4	Tf8 — f3

Schwarz.



Weiss.

23. De3 n. f3 !

Ein vorzüglicher Zug! Weiss

führt nun das Spiel mit seltener Feinheit zu Ende.

	Weiss.	Schwarz.
23.	....	g4 n. f3
24.	Le4—f5†	Te8—e6
25.	d4—d5	Sc6—e5†
26.	Kd3—d4	h7—h5
27.	d5 n. e6†	Kd7—e8
28.	Lg5—f6	h5—h4
29.	Lf6 n. e5	d6 n. e5†
30.	Kd4 n. e5	h4 n. g3
31.	Ke5—f6 und gewinnt.	

V.

A. Anderssen. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5 n. f4
3.	Sg1—f3	g7—g5
4.	Lf1—c4	g5—g4
5.	Sf3—e5	Dd8—h4†
6.	Ke1—f1	Sg8—h6!
7.	d2—d4	f4—f3!
8.	Sb1—c3	d7—d6
9.	Se5—d3	f3 n. g2†
10.	Kf1 n. g2	Lf8—g7
11.	Sd3—f4	0—0
12.	Lc1—e3	Kg8—h8
13.	Dd1—d2	f7—f5

Hier musste zunächst 13. .... Sb8—c6 geschehen.

14.	e4—e5	d6 n. e5
15.	d4 n. e5	Sb8—c6

Bei 15. .... Lg7 n. e5 spielt Weiss am besten 16. Sf4—g6† h7 n. g6 17. Le3 n. h6.

16.	e5—e6	b7—b6
17.	Lc4—d5	Lc8—b7
18.	h2—h3	Ta8—d8
19.	h3 n. g4	Dh4 n. g4†
20.	Kg2—f2	Sc6—e7
21.	Ta1—g1	

(Siehe Diagramm.)

21.	....	Lb7 n. d5
22.	Sc3 n. d5	

Bei 22. Tg1 n. g4 erhält Schwarz mit 22. .... Sh6 n. g4† 23. Kf2—g3 Ld5 n. h1 24. Dd2—e1 Sg4 n. e3 das überlegene Spiel.

Stellung nach dem 21. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
22.	....	Se7 n. d5
23.	Sf4 n. d5.	

Auch hier käme Weiss bei 23. Tg1 n. g4 durch 23. .... Sh6 n. g4† 24. Kf2—g3 Sd5 ... f4 25. Dd2—e1 Sf4 n. e6 in Nac... teil.

23.	....	f5—f4!
24.	Le3—d4	

Auf 24. Tg1 n. g4 folg... 24. .... f4 n. e3†† 25. Kf... e3

Sh6 n. g4 † 26. Ke3 — e4 Td8 n. d5!

	Weiss.	Schwarz.
24.	. . . .	Td8 n. d5
25.	Ld4 n. g7 †	

Bei 25. Tg1 n. g4 gewinnt Schwarz durch 25. . . . . Sh6 n. g4 † 26. Kf2 — f3 Td5 n. d4 27. Dd2 — e1 Sg4 — e5 † 28. Kf3 — f2 f4 — f3.

25.	. . . .	Dg4 n. g7
26.	Dd2 n. d5	Sh6 — g4 †
27.	Tg1 n. g4	Dg7 n. g4

	Weiss.	Schwarz.
28.	Th1 — g1	Dg4 — h4 †
29.	Kf2 — f1	Dh4 — h3 †
30.	Tg1 — g2	Dh3 — e3
31.	Tg2 — e2	De3 — h3 †
32.	Kf1 — e1	Dh3 — h4 †
33.	Ke1 — d2 ?	

Ein grober Fehler, der aber den Verlust der Partie nur beschleunigt, auf 33. Ke1 — f1 oder 33. Te2 — f2 entschied 53. . . . . f4 — f3.

33.	. . . .	Tf8 -- d8

Weiss giebt auf.

VI.

A. Anderssen. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	g5 — g4
5.	Sf3 — e5	Dd8 — h4 †
6.	Ke1 — f1	Sg8 — h6
7.	d2 — d4	f4 — f3
8.	Lc1 — f4	d7 — d6
9.	Se5 — d3	f3 n. g2 †
10.	Kf1 n. g2	Lf8 — g7
11.	c2 — c3	Sb8 — c6
12.	Lf4 — g3	Dh4 — e7
13.	Sb1 — d2	Lc8 — d7

Der beste Zug ist hier 13. . . . . 0 — 0.

14.	b2 — b4	0 — 0 — 0?

Durchaus verwerflich, da die weissen Steine bereits zum Angriff auf den schwarzen Damenflügel gerichtet sind.

15.	Sd3 — f4	Td8 — f8
16.	Th1 — e1	

Weiss entwickelt im richtigen Augenblick den Thurm, er hindert hierdurch den Angriffszug f7 — f5.

	Weiss.	Schwarz.
16.	. . . .	Sh6 — g8
17.	b4 — b5	Sc6 — d8

Schwarz spielt hier besser den Springer nach a5 und deckt ihn dann mit b7 — b6.

18.	Dd1 — a4	Kc8 — b8
19.	Sf4 — d5	De7 — g5

Schwarz.



Weiss.

20.	Sd5 n. c7	Kb8 — c7 ?

Hier musste 20. . . . . Dg5

n. d2† geschehen, es folgte dann 21. Te1—e2 Dd2 n. c3 22. Ta1—f1 [um 22. . . . . Dc3—f3† zu hindern]; nun darf Schwarz wieder 22. . . . . Kb8 n. c7 nicht spielen, da Weiss mit 23. Te2—c2 Dc3 n. d4 24. Lc4—d5† Sb8—c6 [bei 24. . . . . Kc7—b8 25. Lg3 n. d6† Kb8—a8 26. Da4 n. d4 Lg7 n. d4 27. Ld6 n. f8 hat Schwarz zwei kleine Offiziere und einen Bauer für einen Thurm, doch ist seine Stellung sehr gedrückt, da er den Springer g8 gar nicht entwickeln kann und bei dem Vorbereitungszuge 27. . . . . h7—h5 durch 28. Tc2—c7 verliert; spielt er 27. . . . . Ka8—b8, so folgt 28. Lf8—d6† Kb8—a8 29. Tc2—c7 Sg8—f6 30. Tf1 n. f6 Ld4 n. f6 31. Tc7 n. d7 nebst 32. Td7—c7] 25. Da4—a5† Dd4—b6 26. b5 n. c6! Lb7 n. c6 (26. . . . . Db6 n. a5 27. c6 n. b7† Kc7—b6 28. Tf1—b1† Ld7—b5 29. Tc2—c8! Da5 n. a2†! 30. Lg3—f2†! und gewinnt) 27. Da5—a3 c6—c5 28. Tc2 n. c5† Kc7—d8 29. Tc5—c2 den Sieg erzwingt, sondern Schwarz spielt am besten 22. . . . . Lg7 n. d4 und steht nun auf Gewinn.

Weiss.	Schwarz.
21. Da4—a5†	Kc7—b8
22. Lg3 n. d6†	Kb8—a8
23. Ld6—c5	Sd8—c6
24. b5 n. c6	b7—b6

(Siehe Diagramm.)

25. c6 n. d7!

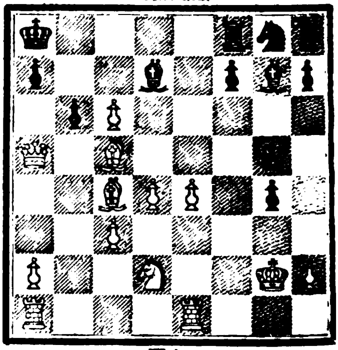
Auf diese Weise erhält sich Weiss einen äusserst wichtigen Freibauer.

25.	b6 n. a5
26. Lc4—d5†	Dg5 n. d5

26. . . . . Ka8—b8 darf natürlich wegen 27. Lc5—d6† und Matt nicht geschehen.

Stellung nach dem 24. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
27. e4 n. d5	Tf8—d8
28. Sd2—c4	Sg8—h6

Auf 28. . . . . Td8 n. d7 folgt 29. Te1—e8† Ka8—b7 30. Ta1—b1† Kb7—a6 [30. . . . . Kb7—c7 31. d5—d6† Kc7—c6 32. Sc4 n. a5† Kc6—d5 33. c3—c4† und Matt] 31. Te8—b8 Lg7—f6! 32. Tb8—b6† a7 n. b6 33. Tb1 n. b6† Ka6—a7 34. Sc4 n. a5 Sg8—e7 35. Tb6 n. f6† Ke7—b8 36. Tf6 n. f7 Th8—e8 37. Lc5 n. e7 und gewinnt.

29. Te1—e7	Lg7—f6
30. Ta1—e1!	

Ein durchaus correcter, ja der allein richtige Zug.

30.	Lf6 n. e7
31. Te1 n. e7	f7—f6
32. Sc4—d6	f6—f5
33. Te7—e8	Ka8—b8
34. c3—c4	f5—f4
35. Te8 n. h8	Td8 n. h8
36. Sd6—e8	Sh6—f7

Weiss.	Schwarz.
37. Lc5 — d6 †	Kb8 — b7
38. c4 — c5	f4 — f3 †
39. Kg2 — f2	Kb7 — a6

Schlägt Schwarz den Läufer, so erwidert Weiss 40. c5 n. d6 und erhält einen vierfachen Bauer, ein gewiss in einer wirklich gespielten Partie sehr seltener Fall.

Weiss.	Schwarz.
40. Ld6 — g3	h7 — h5
41. c5 — c6	h5 — h4
42. c6 — c7	h4 n. g3 †
43. h2 n. g3	Aufgegeben.

VII.

Steinitz. — **A. Anderssen.**

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. Sg1 — f3	g7 — g5
4. Lf1 — c4	g5 — g4 !
5. Sf3 — e5	Dd8 — h4 †
6. Ke1 — f1	Sg8 — h6
7. d2 — d4	d7 — d6 ?
8. Se5 — d3	f4 — f3
9. g2 — g3	Dh4 — h3 †

Dieses Schachbieten ist nun fehlerhaft, da Schwarz seine Dame, die mit Leichtigkeit abgeschnitten und erobert werden kann [11. Sd3 — f4], wieder entfernen muss. Besser war 9. . . . . Dh4 — e7.

Weiss.	Schwarz.
10. Kf1 — e1	Dh3 — h5
11. Sb1 — c3	c7 — c6
12. Lc1 — d2	Dh5 — g6
13. Sd3 — f4	Dg6 — f6
14. Ld2 — e3	Sb8 — d7
15. Ke1 — f2	Sh6 — g8

Schwarz bleibt zu sehr in der Entwicklung zurück.

Weiss.	Schwarz.
16. e4 — e5	Df6 — e7
17. e5 — e6	f7 n. e6
18. Sf4 n. e6	Sd7 — f6
19. Le3 — f4	Lc8 n. e6
20. Lc4 n. e6	Ke8 — d8
21. Th1 — e1	De7 — g7
22. d4 — d5	c6 — c5
23. Sc3 — b5	Sf6 — e8
24. Dd1 — d2	Sg8 — f6
25. Dd2 — a5 †	b7 — b6
26. Da5 — a4	Dg7 — b7

Um 27. Sb5 n. d6 nebst 28. Da4 — c6 zu hindern.

Weiss.	Schwarz.
27. Lf4 — g5	Lf8 — e7
28. Le6 — f7	Db7 — d7
29. Lf7 n. e8	Th8 n. e8
30. Te1 — e6	

Schwarz.



Weiss.

Der Verlust des schwarzen Spieles ist nicht mehr abzuwenden.

Weiss.	Schwarz.
30.	a7 — a6
31. Ta1 — e1	Dd7 n. b5
32. Da4 n. b5	a6 n. b5
33. Lg5 n. f6	Ta8 — a7
34. Te6 n. d6 †	Ta7 — d7
35. Td6 — e6	

	Weiss.	Schwarz.
	Weiss droht mit 36. d5—d6.	
35.	....	Le7 n. f6
36.	Te6 n. e8 †	Kd8 — c7
37.	Te8 — e6	Lf6 n. b2
38.	Te6 — e7	Lb2 — d4 †
39.	Kf2 — f1	Td7 n. e7
40.	Te1 n. e7 †	Kc7 — d6
41.	Te7 n. h7	Kd6 n. d5
42.	Th7 — h4	Kd5 — c4
43.	Th4 n. g4	Kc4 — c3
44.	h2 — h4	Kc3 n. c2
45.	h4 — h5	Ld4 — e3
46.	Tg4 — f4	c5 — c4
47.	h5 — h6	Le3 n. f4
48.	g3 n. f4	c4 — c3
49.	h6 — h7	Kc2 — b1
50.	h7 — h8 D	c3 — c2
51.	Dh8 — h7	Kb1 — b2
52.	Dh7 — g7 †	Kb2 n. a2
53.	Dg7 — c3 und Weiss gewinnt.	

VIII.

W. Steinitz. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	g5 — g4
5.	Sf3 — e5	Dd8 — h4 †
6.	Ke1 — f1	Sg8 — h6
7.	d2 — d4	d7 — d6?
8.	Se5 — d3	f4 — f3
9.	g2 — g3	Dh4 — e7
10.	Sb1 — c3	

Besser ist hier 10. Sd3 — f2.

10.	....	Lc8 — e6
11.	d4 — d5	Le6 — c8
12.	e4 — e5	d6 n. e5
13.	Sd3 n. e5	

Ein überkühnes Opfer.

13.	....	De7 n. e5
14.	Lc1 — f4	De5 — g7

Viel stärker war 14. .... De5 — h5.

15. Sc3 — b5

(Siehe Diagramm.)

15.	....	Lf8 — d6!
16.	Dd1 — e1 †	

Durch 16. Lf4 n. d6 c7 n. d6 17. Sb5 — c7 † würde Weiss wohl die Qualität erobern, aber dem Gegner einen gefährlichen Angriff einräumen.

Stellung nach dem 15. Zuge von Weiss.

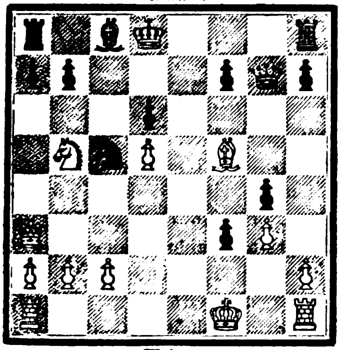
Schwarz.



Weiss.

	Weiss	Schwarz.
16.	....	Ke8 — d8
17.	Lf4 n. d6	c7 n. d6
18.	De1 — b4	Sh6 — f5
19.	Lc4 — d3	Sb8 — a6
20.	Db4 — a3	Sa6 — c5
21.	Ld3 n. f5	

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
21.	....	Dg7 — h6!
22.	Lf5 — d3	
	Bei 22. Lf5 n. c8 entscheidet	
22.	.... Dh6 — d2.	
22.	....	Th8 — e8
23.	h2 — h4	Dh6 — d2
24.	Th1 — g1	Te8 — e2

und Schwarz gewinnt.

Klassische Vertheidigung des gemeinen Springer-Gambits.

Es wurde schon pag. 505 bemerkt, dass die Lehrbücher nach den Zügen

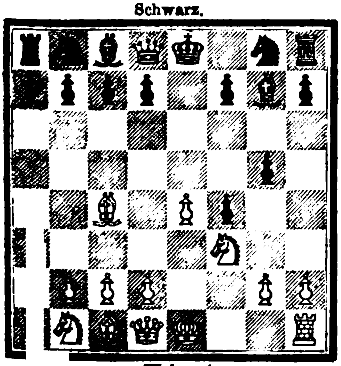
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	

den Zug 4. . . . . g5 — g4, den ich in den vorhergehenden Abschnitten als den besten durchgeführt habe, weniger empfehlen. Dafür gilt allgemein für klassisch

4. . . . . Lf8 — g7

Hiermit erlangt der Nachziehende, wie schon pag. 505 bemerkt wurde, wohl auch das bessere Spiel, doch ist er viel langwierigeren Angriffen ausgesetzt und hat dafür als Ersatz nur einen Bauer.

Schwarz.



Weiss.

Weiss kann nun mit 5. h2—h4 auf Sprengung der schwarzen Bauernkette spielen oder mit 5. 0—0, 5. d2—d4 oder 5. c2—c3 die Entwicklung seines Spieles fortsetzen.

Gambit des Philidor und des Greco.

Weiss.	Schwarz.
5. h2 — h4	h7 — h6

Nicht gut wäre 5. . . . . g5 — g4 6. Sf3 — g5 Sg8 — h6 7. d2 — d4 f7 — f6 8. Lc1 n. f4 f6 n. g5 [8. . . . . d7 — d6? 9. Sg5 — e6 Lc8 n. e6 Dd8 — e7 11. d4 — d5] 9. Lf4 n. g5 (bei 9. h4 n. g5 spielt Schwarz 9. . . . . Sh6 — f7) Lg7 — f6 10. Lg5 n. h6 (mit 10. Dd1 — d2 giebt Weiss den geopferten Offizier auf, erlangt aber ein starkes Angriffsspiel) Lf6 n. h4 † 11. Ke1 — d2 Lh4 — g5 † 12. Kd2 — d3.

6. d2 — d4	d7 — d6!

Auf 6. . . . . c7 — c6 spielt Weiss mit Vortheil 7. e4 — e5 und auf 7. . . . . d7 — d5 8. e5 n. d6.

1. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
7. c2 — c3	g5 — g4!

Minder gut ist 7. . . . . Sb8 — c6 8. Dd1 — b3 Dd8 — e7 9. 0 — 0! g5 — g4 10. Lc1 n. f4 g4 n. f3 11. Tf1 n. f3 oder 9. . . . . Sc6 — d8 10. h4 n. g5 h6 n. g5 11. Db3 — b5 † Ke8 — f8 12. Db5 n. g5 Sg8 — f6 13 Lc1 n. f4 De7 n. e4 14. Sb1 — d2 De4 — h7 15. Sf3 — h2. Auf 7. . . . . Lc8 — g4 folgt mit Vortheil 8. Dd1 — b3 Lg4 — h5 9. h4 n. g5 h6 n. g5 10. Th1 n. h5 Th8 n. h5 11. Lc4 n. f7 †. Bei 7. . . . . Sg8 — f6 spielt Weiss 8. h4 n. g5 Sf6 n. e4 9. Dd1 — e2 [9. Lc1 n. f4 wäre wegen 9. . . . . h6 n. g5 nicht gut] Dd8 — e7 [auf 9. . . . . 0 — 0 folgt 10. Lc1 n. f4 Tf8 — e8 11. g5 — g6, auf 9. . . . . d6 — d5 10. Lc1 n. f4] 10. Lc1 n. f4 h6 n. g5 11. Th1 n. h8 † Lg7 n. h8 12. Lf4 n. g5 Se4 n. g5 13. Sf3 n. g5 De7 n. e2 † 14. Ke1 n. e2 Lc8 — g4 † 15. Ke2 — f2 Lg4 — h5 mit etwa gleichem Spiel. Philidor, dessen Namen diese Variante trägt, lässt Schwarz im 7. Zuge c7 — c6 spielen und Weiss darauf 8. Dd1 — e2 antworten, worauf die Spiele mit 8. . . . . Lc8 — g4? [mit 8. . . . . Dd8 — e7 behauptet Schwarz seinen Bauer] 9. g2 — g3 f4 n. g3 10. h4 n. g5 h6 n. g5 11. Th1 n. h8 Lg7 n. h8 12. Lc1 n. g5 Lh8 — f6 13. Lg5 n. f6 Dd8 n. f6 14. Sb1 — d2 Sb8 — d7 15. 0 — 0 — 0 0 — 0 — 0 16. Td1 — g1 u. s. w. ausgeglichen werden; Weiss hat jedoch auf 7. . . . . c7 — c6 eine viel stärkere Entgegnung, nämlich 8. Dd1 — b3 und auf 8. . . . . Dd8 — e7 9. 0 — 0.

8. Lc1 n. f4	

Bei 8. Sf3 — g1 stellt sich Schwarz mit 8. . . . . Dd8 — e7 9. Dd1 — e2 Sg8 — f6 10. e4 — e5 d6 n. e5 11. d4 n. e5 Sf6 — h5 gut, bei 8. Dd1 — b3 mit 8. Dd8 — e7 9. 0 — 0 g4. n. f3.

8.	g4 n. f3
9. Dd1 n. f3	Lc8 — e6!

Nicht gut wäre 9. . . . . Sg8 — f6 oder 9. . . . . Dd8 — e7.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Sb1—d2	Sg8—e7
11.	h4—h5	Le6 n. c4
12.	Sd2 n. c4	b7—b5
13.	Sc4—e3	Sb8—c6

und Schwarz ist im Vortheil.

2. Spiel.

	Weiss	Schwarz
7.	Sb1—c3	c7—c6

Bei 7. . . . . g5—g4 stellt sich Weiss mit 8. Sf3—g1 besser, f 7. . . . . Lc8—e6 spielt Weiss 8. Dd1—e2.

8.	h4 n. g5	

Weiss spielt hier recht gut 9. Dd1—d3.

8.	. . . .	h6 n. g5
9.	Th1 n. h8	Lg7 n. h8
10.	Sf3—e5	

Diese geniale, doch nicht correcte Opfercombination ist von dem alabresen Greco.

10.	. . . .	d6 n. e5
11.	Dd1—h5	Dd8—f6
12.	d4 n. e5	Df6—g7
13.	e5—e6	Sg8—f6

Dies ist nicht der stärkste Zug; am besten spielt Schwarz hier 3. . . . . Lc8 n. e6 14. Lc4 n. e6 Sg8—f6 15. Le6 n. f7 † Ke8—e7! 6. Dh5—g6 Dg7 n. f7.

14.	e6 n. f7 †	Ke8—e7!

Hieran scheitert Greco's Combination ebenfalls; bei 14. . . . . e8—f8 gewinnt Weiss mit 15. Lc1 n. f4! bei 14. . . . . Ke8—d8 it 15. Dh5 n. g5 Sb8—d7 16. Lc1 n. f4.

15.	Dh5—e2	Lc8—g4
16.	De2—d3	Sb8—d7
17.	Dd3—d4	Sf6—h5

und Schwarz steht auf Gewinn.

3. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Dd1—d3	Sb8—c6

I 7. . . . . g5—g4 kommt Weiss mit 8. Sf3—g1 Dd8—f6 . c2 -c3 Sg8—e7 10. Dd3—f1 Se7—g6 11. h4—h5 Sg6—h4 2. g —g3 f4 n. g3 13. Th1 n. h4 Df6 n. h4 14. Df1 n. f7 † Ke8—d8 5. D n. g7 Th8—e8 16. Lc1 n. h6 in Vortheil.

Schwarz.



Weiss.

Weiss hat nun verschiedene Fortsetzungen, in sämmtlichen bleibt **Schwarz** bei correcter Entgegnung im Vortheil.

I.

	Weiss.	Schwarz.
8.	h4 n. g5	h6 n. g5
9.	Th1 n. h8	Lg7 n. h8
19.	e4 — e5	Lh8 — g7

Auch 10. . . . . d6 — d5 ist zu empfehlen.

11.	Dd3 — h7	Ke8 — f8
12.	Dh7 — h5	

Auf 12. Sb1 — c3 spielt Schwarz 12. . . . . Sg8 — h6 nebst 13. . . . . Lc8 — f5.

12.	. . . .	Sg8 — h6
13.	Sf3 n. g5	

Auf 13. c2 — c3 folgt 13. . . . . d6 n. e5.

13.	. . . .	Lc8 — g4
nebst 14.	. . . .	Sc6 n. d4

II.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Lc4 — b5	Lc8 — d7
9.	h4 n. g5	

Auf 9. e4 — e5 folgt 9. . . . . Dd8 — e7 10. h4 n. g5 d6 n. e5.

9.	. . . .	h6 n. g5
10.	Th1 n. h8	Lg7 n. h8
11.	e4 — e5	Lh8 — g7
12.	Dd3 — h7	Ke8 — f8
13.	e5 n. d6	c7 n. d6
14.	Dh7 — h5	Sc6 n. d4
15.	Lb5 n. d7	Sd4 n. f3 †
16.	g2 n. f3	Dd8 n. d7
17.	Dh5 n. g5	Ta8 — e8 †

Erläuternde Partieen.

I.

	München Weiss.	Augsburg. Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	Lf8 — g7
5.	h2 — h4	g5 — g4?
6.	Sf3 — g5	Sg8 — h6
7.	d2 — d4	d7 — d6
8.	Lc1 n. f4	Sb8 — c6
9.	Lf4 — e3	Sc6 — e7
10.	Sb1 — c3	c7 — c6
11.	d4 — d5	c6 n. d5
12.	Le3 — d4	Lg7 — e5
13.	e4 n. d5	0 — 0
14.	Ld4 n. e5	d6 n. e5
15.	Dd1 — d2	Se7 — f5
16.	0 — 0 — 0	Kg8 — g7
17.	d5 — d6	Lc8 — d7
18.	Sg5 — e4	Ld7 — c6
19.	Td1 — f1	Ta8 — c8
20.	Lc4 — b3	f7 — f6
21.	Tf1 — f2	Sf5 — d4

(Siehe Diagramm.)

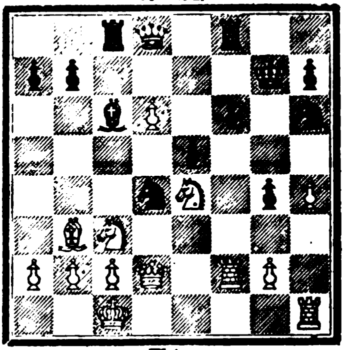
22. Se4 n. f6!

Ein vollkommen correctes Opfer, welches zur schnellen Entscheidung führt.

22.	. . . .	Sd4 n. b3 †

Stellung nach dem 11. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss	Schwarz.
23.	a2 n. b3	Tf8 n. f6
24.	Dd2 — g5 †	Tf6 — g6
25.	Dg5 n. e5 †	Kg7 — g8
26.	Sc3 — d5	Tg6 — g7

Besser war wohl 26. . . . Lc6 n. d5.

27.	Sd5 — e7 †	Kg8 — h8
28.	Tf2 — f6	Lc6 — e4
29.	Se7 n. c8 und gewinnt.	

II.

	Anderssen. Weiss.	G. R. Neumann. Schwarz.
1	e2 — e4	e7 — e5
2	f2 — f4	e5 n. f4
3	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	Lf8 — g7
5.	d2 — d4	d7 — d6
6.	h2 — h4	h7 — h6

	Weiss.	Schwarz.
7.	Sb1 — c3	Sb8 — c6
8.	Sc3 — e2	Dd8 — c7
9.	Dd1 — d3	Lc8 — d7
10.	Lc1 — d2	0 — 0 — 0
11.	Ld2 — c3	Td8 — e8
12.	d4 — d5 !	Sc6 — e5
13.	Sf3 n. e5	d6 n. e5
14.	0 — 0 — 0	Sg8 — f6
15.	a2 — a3	Sf6 — g4
16.	Lc3 — b4	De7 — f6
17.	Lb4 — c5	b7 — b6
18.	Lc4 — a6 †	Kc8 — b8

Schwarz hätte besser 18. . . . . Kc8 — d8 gespielt.

Schwarz.



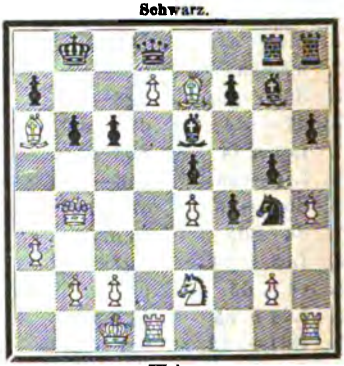
Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
19.	d5 — d6 !	c7 — c6

Bei 19. . . . . b6 n. c5 erzwingt Weiss den Sieg mit 20. d6 n. c7 † Kb8 — a8 21. Dd3 n. d7.

20.	Dd3 — b3	Ld7 — e6
21.	Db3 — b4	Df6 — d8
22.	d6 — d7	Te8 — g8
23.	Lc5 — e7	

Schwarz.



Weiss.

Schwarz giebt die Partie auf.

III.

A. Anderssen. G. R. Neumann.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	Lf8 — g7
5.	d2 — d4	d7 — d6
6.	h2 — h4	h7 — h6
7.	Sb1 — c3	Sb8 — c6
8.	h4 n. g5	h6 n. g5
9.	Th1 n. h8	Lg7 n. h8
10.	Dd1 — d3	Sc6 — b4
11.	Lc4 n. f7 †	

Weiss gewinnt den Bauer wieder, doch entfernt er hierdurch die Dame allzu sehr.

11.	. . . .	Ke8 n. f7
12.	Dd3 — c4 †	Lc8 — e6
13.	d4 — d5	

Bei 13. Dc4 n. b4 kommt

Schwarz in Vortheil mit 13. . . . . g5—g4 14. Sf3—g1 Dd8—h4† 15. Ke1—f1 a7—a5 16. Db4 n. b7 Lh8 n. d4 17. Db7 n. c7† Sg8—e7.

	Weiss.	Schwarz.
13.	. . . .	Le6—d7
14.	Dc4 n. b4	g5—g4
15.	Sf3—g1	Dd8—h4†
16.	Ke1—f1	f4—f3!
17.	Lc1—e3	

Auf 17. g2 n. f3 folgt 17. . . . . g4 n. f3 18. Sg1 n. f3 Ld7—h3† 19. Kf1—e2 Lh3—g4.

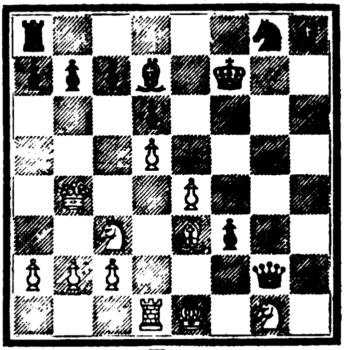
17.	. . . .	Dh4—g3
18.	g2 n. f3	g4 n. f3
19.	Ta1—d1	Dg3—g2†
20.	Kf1—e1	

(Siehe Diagramm.)

20.	. . . .	Lh8—e5
21.	Le3—f2	Le5—g3
22.	Lf2 n. g3	Dg2 n. g1†
23.	Kc1—d2	Dg1 n. g3

Stellung nach dem 20. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
24.	Kd2—c1	Dg3—f4†
25.	Kc1—b1	f3—f2
26.	Db4—c4	Sg8—f6

Weiss giebt die Partie auf.

IV.

	De la Bourdonnais.	Mac Donnell.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5 n. f4
3.	Sg1—f3	g7—g5
4.	Lf1—c4	Lf8—g7
5.	h2—h4	h7—h6
6.	d2—d4	d7—d6
7.	c2—c3	Sb8—c6?
8.	h4 n. g5	h6 n. g5
9	Th1 n. h8	Lg7 n. h8
10	Dd1—e2	Dd8—e7
11	Sb1—a3	Lc8—g4
12	[illegible]1—d2	0—0—0
13	[illegible]-0—o	Sg8—f6
14	Lc4—d3	Td8—e8
15	Td1—e1	Sf6—h5

Hier war 15. . . . . f7—f5 zu berücksichtigen.

	Weiss.	Schwarz.
16.	De2—f2	Lg4 n. f3
17.	g2 n. f3	a7—a6
18.	Ld3—c2	Sh5—g3
19.	Lc2—a4	Lh8—g7?

Hierdurch verliert Schwarz die Qualität.

20.	d4—d5	Sc6—b8

Auf 20. . . . . Sc6—e5 folgt 21. Df2—a7.

21.	La4 n. e8	De7 n. e8
22.	Df2—g2	De8—h8
23.	Te1—d1	f7—f5
24.	Ld2—e1	Lg7—e5

	Weiss.	Schwarz.
25.	e4 n. f5	Dh8 — h7
26.	Sd3 — c4	Dh7 n. f5
27.	Sc4 n. e5	Df5 n. e5
28.	Le1 n. g3	f4 n. g3
29.	Td1 — g1	De5 n. d5
30.	Dg2 n. g3	

Schwarz.



Weiss.

Die Spiele sind nun numerisch ungefähr gleich, doch hat Weiss Gewinnchancen.

30.	....	b7 — b6
31.	Dg3 — g4 †	Sb8 — d7
32.	Tg1 — d1	Dd5 — e5
33.	Td1 — g1	De5 — e3 †
34.	Kc1 — b1	c7 — c6
35.	Tg1 — h1	Kc8 — c7
36.	a2 — a3	b6 — b5
37.	Kb1 — a2	De3 — e8
38.	Dg4 — f5	

Auf 38. Dg4 n. g5 folgt 38. .... De8 — f7 † nebst 39. .... Df7 n. f3.

38.	....	De8 — e2
39.	Df5 n. g5	De2 n. f3
40.	Th1 — h6	Df3 — e4
41.	Dg5 — g8	De4 — e2
42.	Th6 — h8	Kc7 — b6
43.	Th8 — h7	

Nach 43. Dg8—d8† Kb6—c5 darf Weiss den Springer nicht schlagen, da Schwarz sonst durch ewiges Schach remis macht.

	Weiss.	Schwarz.
43.	....	Kb6 — c7
44.	Dg8 — f7	Kc7 — b6
45.	Th7 — g7	De2 — e4
46.	Df7 — f2 †	Sd7 — c5
47.	Tg7 — g1	

Auf 47. b2 — b4 folgt 47. .... De4 — c4† 48. Ka2 — b1 Dc4 — b3 † 49. Df2 — b2.

47.	....	De4 — c4 †
48.	Ka2 — a1	a6 — a5
49.	Tg1 — d1	Kb6 — c7
50.	Df2 — f6	Sc5 — b7
51.	Td1 — g1	c6 — c5
52.	Tg1 — g7 †	Kc7 — b6
53.	Df6 — f7	Dc4 — e4
54.	Ka1 — a2	a5 — a4
55.	Tg7 — g8	De4 — c6
56.	Df7 — e6	Dc6 — f3
57.	Tg8 — c8	Df3 — h1
58.	De6 — f7	Kb6 — a7
59.	c3 — c4?	Dh1 — h3
60.	Tc8 — c7	Dh3 — b3 †
61.	Ka2 — b1	b5 n. c4
62.	Df7 — d5	Db3 — b6
63.	Dd5 — c6	Db6 n. c6

Hier war 63. .... c4 — c3 zu berücksichtigen; auf 64. Dc6 n. a4 † folgt 64. .... Ka7 — b8, auf 64. Dc6 n. b6 † Ka7 n. b6 65. T beliebig c3 n. b2.

64.	Tc7 n. c6	d6 — d5
65.	Kb1 — c2	d5 — d4
66.	Kc2 — d1	Ka7 — b8
67.	Tc6 — a6	Kb8 — c7
68.	Ta6 n. a4	Sb7 — d6
69.	Ta4 — a6	Sd6 — e4
70.	Kd1 — c2	Se4 — d6
71.	a3 — a4	Sd6 — c8
72.	a4 — a5	Kc7 — b7
73.	Ta6 — f6	Sc8 — a7
74.	b2 — b3	

Besser war 74. b2 — b4.

	Weiss.	Schwarz.
74.	. . . .	c4 — c3
75.	b3 — b4	c5 n. b4
76.	Tf6 — b6 †	Kb7 — c7
77.	Tb6 n. b4	Sa7 — c6
78.	Tb4 — b5	Sc6 — a7
79.	Tb5 — b1	Kc7 — c6
80.	a5 — a6	Sa7 — c8
81.	Kc2 — d3	Kc6 — c7
82.	Kd3 n. d4	c3 — c2
83.	Tb1 — c1	Kc7 — b6
84.	Tc1 n. c2	Sc6 — a7
85.	Tc2 — a2	Sa7 — c6 †
86.	Kd4 — c4	Sc6 — a7
87.	Ta2 — a1	Sa7 — c6
88.	Ta1 — a3	Sc6 — a7

(Siehe Diagramm.)

89. Kc4 — d5

Mit 89. Ta3 — a2 gewann Weiss; es musste folgen 89. . . . . Sa7 — c6 90. Ta2 — a1 Sc6 — a7 91. Kc4—d5 Sa7—b5 92. Kd5 — e5 Sb5 — a7 [92. . . . . Kb6 — a7 93. Ke5 — e6 Sb5 — c7 † 94 Ke6 — d6 Sc7 n. a6 95. Kd5 – c6 oder 92. . . . . Sb5 — c7 93. a6—a7 Kb6 — b7 94. Ke5 — f6 Kb7 — a8 95. Kf6—e7 Sc7—b5 96. Ke7 — d7 Sb5 n. a7 97. Ta1 — b1] 93. Ke5—d6 Sa7 — c8 † 94. Kd6—d7 Sc8—a7 95. Kd7—d8 Sa7—c6 † [95. . . . . Kb6 — c6 96. Ta1 — b1] 96. Kd8—c8 Kb6 — a7 97. Kc8 — c7 Sc6 — b8 98. Ta1 — a3 Sb8 n. a6 † 99. Kc7 — c6 und gewinnt.

Stellung nach dem 88. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
89.	. . . .	Sa7 — b5
90.	Ta3 — b3	Kb6 n. a6
91.	Kd6 — c5	Sb5 — a7
92.	Tb3 — b8	Ka6 — a5

Remis.

V.

A. Anderssen. G. R. Neumann.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	Lf8 — g7
5.	d2 — d4	d7 — d6
6.	h2 — h4	h7 — h6
7.	Dd1 — d3	Sb8 — c6
8.	h4 n. g5	h6 n. g5
9.	Th1 n. h8	Lg7 n. h8
10.	e4 — e5	Lh8 — g7
11.	Sb1 — c3	g5 — g4
12.	Dd3 — h7	Ke8 — f8
13.	Dh7 — h5	Dd8 — e8

(Siehe Diagramm.)

14. Lc1 n. f4

Auf 14. Sf3 — g5 spielt Schwarz 14. . . . . Sg8 — f6 15. Dh5 n. f7 † De8 n. f7 16. Sg5

n. f7 d6 n. e5 17. d4 n. e5 Sf6 — h5.

Stellung nach dem 13. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
14.	. . . .	g4 n. f3
15.	0 — 0 — 0	d6 n. e5
16.	d4 n. e5	Lc8 — e6
17.	Lc4 — d3	f3 n. g2
18.	Dh5 — h2	Le6 — g4
19.	Td1 — e1	De8 — e6
20.	Dh2 n. g2	Sc6 n. e5

Schwarz bietet hier mit Recht dem Gegner zwei kleine Offiziere für einen Thurm, da er nach 21. Lf4 n. e5 Lg7 n. e5 22. Te1 n. e5 De6 n. e5 23. Dg2 n. g4 mit der Qualität und dem freien f-Bauer leicht gewinnen würde.

	Weiss.	Schwarz.
21.	Kc1 — b1	c7 — c6
22.	Ld3 — h7	f7 — f5
23.	Sc3 — d1	Lg4 n. d1
24.	Lh7 n. g8	De6 n. g8
25.	Te1 n. d1	Dg8 — e6
26.	Td1 — g1	Se5 — g4
27.	Dg2 — g3	Ta8 — d8
28.	Tg1 — e1	Lg7 — e5

Schwarz.



Weiss.

29.	Dg3 — h4	De6 — d6
30.	Lf4 — c1	Td8 — d7
31.	b2 — b3	Dd6 — d4!

Weiss giebt die Partie auf.

VI.

G. R. Neumann. A. de Rivière.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	Lf8 — g7
5.	d2 — d4	h7 — h6
6.	h2 — h4	d7 — d6
7.	Dd1 — d3	Sb8 — d7

Hiermit sucht Schwarz das Eindringen der weissen Dame in sein Spiel zu hintertreiben.

8.	h4 n. g5	h6 n. g5
9.	Th1 n. h8	Lg7 n. h8

Weiss.	Schwarz.
10. e4 — e5	Sd7 — f8
11. Sb1 — c3	d6 n. e5?

Schwarz büsst hierdurch den Gambitbauer ein; es musste 11. . . . . g5 — g4 geschehen, worauf Weiss den Springer opfern muss oder den e-Bauer verliert.

12. d4 n. e5	Dd8 n. d3
13. c2 n. d3	Lc8 — e6
14. Sf3 n. g5	Lh8 n. e5
15. Sg5 n. e6	f7 n. e6
16. Lc1 — d2	0 — 0 — 0
17. 0 — 0 — 0	Sg8 — f6
18. Td1 — e1	Sf6 — g4

(Siehe Diagramm.)

Stellung nach dem 18. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

19. Te1 — e4	Td8 — d4
20. Te4 n. d4	Le5 n. d4
21. Ld2 n. f4	Ld4 — e3 †
22. Lf4 n. e3	Sg4 n. e3
23. g2 — g3	Se3 n. c4

Weiss.	Schwarz.
24. d3 n. c4	

Remis.

Hanstein's Gambit*).

Während im vorigen Abschnitte Weiss nach den Zügen:

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. Sg1 — f3	e5 n. f4
4. Lf1 — c4	Lf8 — g7

mit 5. h2 — h4 sofort auf Sprengung der schwarzen Bauernkette spielte, setzt er hier das Spiel mit den Entwicklungszügen 5. 0 — 0, 5. d2 — d4 oder 5. c2 — c3 fort. Die sich daraus ergebenden Varianten sind äusserst interessant und verschaffen dem Anziehenden ein kräftiges Angriffsspiel, doch muss auch hier der Nachziehende bei correcter Vertheidigung im Vortheil bleiben.

*) Diese Variante wurde von Hanstein, dem grossen Meister der Berliner Schule, mit Vorliebe angewandt, weshalb ich ihr diesen Namen beilege.
Zukertort.

1. Spiel.

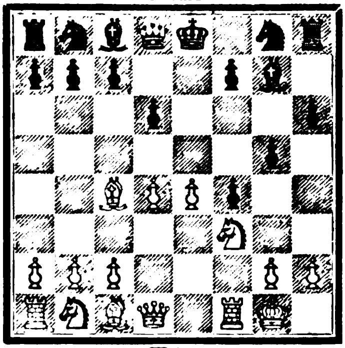
Weiss.		Schwarz.
5.	0 — 0	d7 — d6

Auf 5. . . . . g5 — g4 spielt Weiss 6. Sf3 — e1 und gewinnt den Gambitbauer.

6.	d2 — d4	h7 — h6

Schwarz muss sich gegen das Opfer 7. Sf3 n. g5 Dd8 n. g5 8. Lc1 n. f4 sichern.

Schwarz.



Weiss.

I.

Weiss.		Schwarz.
7.	g2 — g3	g5 — g4

Auf 7. . . . . f4 n. g3 folgt 8. Lc4 n. f7 † Ke8 n. f7 9. Sf3 — e5 †† Kf7 — e6 10. Dd1 — g4 † Ke6 — e7 11. Tf1 — f4 † Ke7 — e8 12. Dg4 — h5 und Weiss erzwingt den Sieg.

8.	Sf3 — h4	

Mit 8. Lc1 n. f4 erhält Weiss keinen das Opfer ersetzenden Angriff.

8.	. . . .	f4 — f3
9.	c2 — c3	Sb8 — d7
10.	Dd1 — b3	Dd8 — e7
11.	Sb1 — a3	Sd7 — b6
12.	Lc4 — d3	Lc8 — d7
13.	Lc1 — d2	0 — 0 — 0

und Schwarz hat das bessere Spiel.

II.

Weiss.		Schwarz.
7.	Sb1 — c3	Lc8 — e6

8.	d4 — d5	Le6 — g4
9.	g2 — g3	f4 n. g3

Bei 9. .... Lg4 — h3 10. Tf1 — f2 g5 — g4 11. Sf3 — h4 f4 — f3 würde der Läufer allzu schlecht postirt sein.

10.	h2 n. g3	Sb8 — d7
11.	Sc3 — e2	Dd8 — e7
12.	Se2 — d4	0 — 0 — 0

und Schwarz behauptet den Gambitbauer.

III.

	Weiss.	Schwarz.
7.	c2 — c3	Sb8 — d7
8.	Dd1 — b3	Dd8 — e7

wegen der Fortsetzung vergl. I.

2. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
5.	d2 — d4	d7 — d6

Auch hier wäre 5. .... g5 — g4 nachtheilig, da Weiss ohne Nachtheil 6. Sf3 — e5 spielen oder den Springer opfern könnte: 6. Lc1 n. f4 g4 n. f3 7. Dd1 n. f3 d7 — d6 [7. .... Lg7 n. d4 8. Lf4 — e5] 8. 0 — 0 Lg7 n. d4 † 9. Kg1 — h1 Ld4 — f6 10. e4 — e5 d6 n. e5 11. Lf4 n. e5 Sb8 — d7 12. Le5 — c3 u. s. w.

6. c2 — c3

Wegen 6. 0 — 0 vergl. 1. Spiel.

6.	....	g5 — g4
7.	Lc1 n. f4	

Auf 7. Sf3 — g1 folgt 7. .... Dd8 — h4 †.

7.	....	g4 n. f3
8.	0 — 0	Lc8 — e6
9.	Lc4 n. e6	f7 n. e6
10.	Dd1 — b3	Sb8 — d7
11.	Db3 n. e6 †	Dd8 — e7

und Schwarz wird sein Spiel sicher stellen.

3. Spiel.

	Weiss.	Schwarz
5.	c2 — c3	g5 — g4!
6.	d2 — d4	

Auf 6. 0 — 0 g4 n. f3 7. Dd1 n. f3 folgt 7. .... Sg8 — h6 8. d2 — d4 0 — 0 9. Lc1 n. f4 d7 — d6 10. Lf4 n. h6 Lg7 n. h6 11. Lc4 n. f7 † Kg8 — h8.

6.	....	g4 n. f3

	Weiss.	Schwarz.
7.	0—0	d7—d5
8.	Lc4 n. d5	c7—c6

Bei 8. . . . . Lc8—g4 spielt Weiss 9. Dd1—b3.

9.	Ld5 n. f7 †	

Auf 9. Ld5 – c4 spielt Schwarz 9. . . . . Lc8—g4 10. Dd1—b3 Dd8—d7.

9.	. . . .	Ke8 n. f7
10.	Dd1 n. f3	Sg8—f6
11.	e4—e5	Th8—f8
12.	Lc1 n. f4	Kf7—g8
13.	Lf4—g5	Dd8—d5

und Schwarz wird nach Abtausch der Damen sein numerisches Uebergewicht zur Geltung bringen.

Erläuternde Partieen.

I.

W. Steinitz. J. Kolisch.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5 n. f4
3.	Sg1—f3	g7—g5
4.	Lf1—c4	Lf8—g7
5.	0—0	d7—d6
6.	d2—d4	h7—h6
7.	g2—g3	g5—g4
8.	Sf3—e1	f4—f3
9.	c2—c3	Sg8—e7

Besser war 9. . . . . Sb8—c6.

10.	h2—h3	

Günstiger war das sofortige Springeropfer, vergl. den 12. Zug von Schwarz.

10.	. . . .	h6—h5
11.	Se1 n. f3	g4 n. f3
12.	Dd1 n. f3	Lc8 n. h3 !
13.	Df3 n. f7 †	Ke8—d7
14.	Df7 n. g7	Lh3 n. f1
15.	Lc4 n. f1	Dd8—g8 !
16.	Lf1—h3 †	Kd7—d8
17	Dg7 n. g8 †	Th8 n. g8

	Weiss.	Schwarz.
18.	Lc1—f4	Sb8—d7
19.	Sb1—a3	Sd7—f6
20.	Lh3—e6	Tg8—g6
21.	Ta1—e1	h5—h4
22.	e4—e5	

Schwarz.



Weiss.

22.	. . . .	Sf6—h5

Schwarz lässt dem Gegner eine Angriffschance, da er durchaus einen der feindlichen Läufer abtauschen will, sonst musste er 22. . . . . d6 n. e5 spielen.

	Weiss.	Schwarz.
23.	e5 n. d6	Sh5 n. f4
24.	d6 n. e7 †	Kd8 — e8
25.	Le6 — f5	Tg8 n. g3 †
26.	Kg1 — h1	Sf4 — d5
27.	Sa3 — b5	a7 — a6
28.	Lf5 — e4	a6 n. b5
29.	Le4 n. d5	c7 — c6
30.	Ld5 — g2	Tg3 — g7

Schwarz darf den a-Bauer nicht nehmen, da Weiss sonst mit 31. d4 — d5 Remis erlangt, wie die Fortsetzung lehrt: 31. . . . . Ta2 n. b2 [31. . . . . c6 n. d5 32. Lg2 n. d5 !] 32. d5 n. c6 Tg3 n. g2 33. c6 n. b7 und Schwarz muss durch ewiges Schach remis machen, oder 31. . . . . Tg3 n. g2 32. Kh1 n. g2 Ta2 n. b2 † 33. Kg2—h3 c6 n. d5 34. Te1 — e5 Tb2 — b3 35. Kh3 n. h4 Tb3 n. c3 36. Te5 n. d5 b5 — b4 37. Td5 — b5 etc.

	Weiss.	Schwarz.
31.	d4 — d5	Tg7 n. e7
32.	Te1 — f1	

Bei 32. Te1 n. e7 † Ke8 n. e7 33. d5 n. c6 gewinnt Schwarz durch 33. . . . . b7 n. c6 34. Lg2 n. c6 Ta8 n. a2 35. Lc6 n. b5 Ta2 n. b2 36. Lb5 — f1 [bei 36. c3 — c4 ebenfalls:] Ke7 — f6 37. Lf1 — g2 Kf6 — g5.

	Weiss.	Schwarz.
32.	. . . .	c6 n. d5
33.	Lg2 n. d5	Ta8 — d8
34.	c3 — c4	b5 n. c4
35.	Ld5 n. c4	Td8 — d2
36.	b2 — b4	Te8 — e4
37.	Lc4 — f7 †	Ke8 — e7
38.	Lf7 — b3	Te4 — e2
39.	Tf1 — a1	Te2 — h2 †
40.	Kh1 — g1	Td2 — g2 †
41.	Kg1 — f1	h4 — h3

und Schwarz gewinnt.

II.

H. Meyer. F. Weymann.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	Lf8 g7
5.	d2 — d4	d7 — d6
6.	Sb1 — c3	Lc8 — g4
7.	0 — 0	c7 — c6 ?
8.	Kg1 — h1	Sg8 — e7 ?
9.	Lc4 n. f7 †	Ke8 d7

Auf 9. . . . . Ke8 n. f7 folgt 10. Sf3 n. g5 † nebst 11. Dd1 n. g4.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Sf3 — e5 †	d6 n. e5
11.	Dd1 n. g4 †	Kd7 — c7
12.	Dg4 n. g5	Se7 — g6
13.	Dg5 — g4	Dd8 n. d4
14.	Tf1 — d1	Dd4 — c5
15.	Dg4 — f5	

Besser war 15. Dg4 — e6

	Weiss.	Schwarz.
15.	. . . .	Th8 — f8
16.	Df5 — e6	Dc5 — e7
17.	De6 n. e7	Sg6 n. e7
18.	Lf7 — e6	Tf8 — f6
19.	Le6 — g4	Se7 — c8
20.	b2 — b3	Sc8 — b6
21.	Td1 — d3	Sb8 — d7
22.	Lc1 — a3	Lg7 — f8
23.	La3 — b2	Lf8 — b4
24.	Ta1 - d1	Sd7 — c5

Es musste 24. . . . . Lb4—d6 geschehen.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
25.	Sc3 — b5 †	c6 n. b5
26.	Lb2 n. e5 †	Kc7 — c6
27.	Td3 — d6 †!	Tf6 n. d6
28.	Td1 n. d6 †	Kc6 — c7
29.	Td6 — d7 ††	Kc7 — c8
30.	Td7 n. h7 †	Kc8 — d8

Längeren Widerstand bot hier 30. . . . . Sc5 — e6.

31.	Le5 — f6 †	Kd8 — e8
32.	Lg4 — h5 †	Ke8 — f8
33.	Th7 — h8 † und Matt.	

III.

W. Steinitz. G. R. Neumann.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5 n. f4
3.	Sg1 — f3	g7 — g5
4.	Lf1 — c4	Lf8 — g7
5.	d2 — d4	d7 — d6
6.	0 — 0	h7 — h6
7.	c2 — c3	Sb8 — c6
8.	Dd1 — b3	Dd8 — e7
9.	Sb1 — a3	Sg8 — f6
10.	Lc4 — d3	Sf6 — h5
11.	Lc1 — d2	0 — 0
12.	Ld3 — c2	

Weiss beabsichtigt mit der Dame und Läufer den Angriff auf den schwachen Punkt h7 zu richten; er hätte jedoch hier zunächst 12. g2—g3 g5—g4 13. Sf3—h4 f4—f3 14. Ta1—e1 spielen sollen und dann nach 13. Ld3—b1 und 14. Db3—c2 nicht nur ein Tempo gewonnen, sondern auch eine für den Gegner unangenehmere Stellung eingenommen, da er in der Folge e4—e5 d6 n. e5 d4 n. e5 spielen konnte, ohne dem Damentausch ausgesetzt zu sein (vergl. auch den 22. Zug von Weiss).

	Weiss.	Schwarz.
12.	. . . .	a7 — a6

Schwarz will seine Bauern auf der Damenseite avanciren lassen, um den Damenthurm über a7 nach dem Königsflügel spielen zu können.

13.	Db3 — c4	Kg8 — h8

Mit diesem und dem folgenden Zuge sucht Schwarz f7—f5 zu ermöglichen.

14.	Ta1 — e1	De7 — d8

Auf 14. . . . . g5—g4 spielt Weiss 15. Dc4—d3 g4 n. f3 16. e4—e5!.

15.	g2 — g3	g5 — g4
16.	Sf3 — h4	f4 — f3
17.	Dc4 — d3	

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
17.	Sh5 — f6

Die einzige Deckung gegen e4 — e5. Weiss musste nun 18. Sh4 n. f3 spielen; nach 18. . . . . g4 n. f3 19. Tf1 n. f3 muss Schwarz sich zu dem Gegenopfer 19. . . . . Sc6 — e5 entschliessen, um den jetzt den Sieg erzwingenden Zug e4—e5 zu verhindern. Weiss hat dann nach 20. d4 n. e5 d6 n. e5 21. Dd3 n. d8 Tf8 n. d8 22. Ld2 n. h6 bei gutem Spiele einen Bauer mehr. Spielt Schwarz 19. . . . . Sc6 — e7, so folgt 20. e4 — e5 Lc8 — f5 [20. . . . . Se7 — g6 21. e5 n. f6 Lg7 n. f6 22. Ld2 n. h6 Tf8 — g8 23. h2 — h4 u. s. w.] 21. Tf1 n. f5 Se7 n. f5 22. e5 n. f6 Dd8 n. f6 23. Te1 — f1 und Weiss erhält bei einem vorzüglichen Angriffsspiel zwei kleine Offiziere für einen Thurm.

18. h2 — h3 Sc6 — e7
19. Sa3 — c4

Statt dieses eleganten, aber umständlichen und nicht durchgreifenden Springermanövers musste Weiss, da der Gegner nicht h6—h5, sondern, um die in der vorigen Note angegebene Combination rechtzeitig zu hindern, seinen Damenspringer gezogen, ganz einfach 19. h3 n. g4 spielen und nach 19. . . . . Lc8 n. g4 mit 20. Sh4 n. f3 fortfahren.

Weiss.	Schwarz.
19.	b7 — b5
20. Sc4 — e3	h6 — h5
21. Se3 — g2	

Schwarz.



Weiss.

21. . . . . c7 — c5

Auf 21. . . . . f3 n. g2 gewinnt Weiss durch 22. Tf1 n. f6 Lg7 n. f6 23. e4 — e5 Se7 — g6 24. Sh4 n. g6 † f7 n. g6 25. Dd3 n. g6. Mit 21. . . . . c7 — c5 dagegen droht Schwarz die feindliche Dame zu vertreiben, den Thurm zur Deckung nach a7 zu spielen und deshalb den Springer auf g2 ungestraft nehmen zu können.

22. Lc2 — b1 f3 n. g2?

Schwarz musste zunächst mit 22. . . . . c5 — c4 die weisse Dame nach c2 treiben und dann erst den Springer nehmen; die später durch den 26., 27. und 28. Zug von Weiss eingeleitete Attaque war dann nicht möglich.

23. Tf1 n. f6	Lg7 n. f6
24. e4 — e5	Se7 — g6
25. e5 n. f6	

Die Springer zu tauschen wäre für Weiss nicht günstig, da nach 25. Sh4 n. g6 † f7 n. g6 26. Dd3 n. g6 Ta8 — a7 27. e5 n. f6 Dd8 n. f6 der Damentausch erzwungen wäre.

Weiss.	Schwarz.
25.	Dd8 n. f6
26. d4 n. c5	g4 n. h3
27. c3 — c4	Kh8 — g8
28. Ld2 — e3	b5 n. c4
29. Dd3 — d5!?	

Mit 29. Dd3 — e3 Sg6 — e5 [der einzige Zug, um die feindliche Dame nicht nach h6 zu lassen] 30. c5 n. d6 [30. De3 — e4 wäre schwach wegen 30. .... Df6 — g7 31. De4 n. a8 Dg7 n. g3!] Se5—g4 31. Lc3 n. f6 Sg4 n. e3 hatte Weiss Gewinnchancen.

29. .... Lc8 — b7!

30. Dd5 n. h5

Bei 30. Dd7 n. b7 erhält Schwarz mit 30. .... Ta8 — e8 31. Te1 — d1 Df6 — g5 ein vorzügliches Angriffsspiel.

30. .... Tf8 — e8

31. Te1 — d1 Sg6 — e5

Schwarz musste hier 31. .... Df6 — f1 † 32. Td1 n. f1 h3 — h2 † 33. Kg1 n. h2 [33. Kg1 — f2 g2 n. f1 D † u. s. w.] g2 n. f1 D spielen.

32. c5 n. d6 Ta8 — d8

33. Dh5 — h7 † Kg8 — f8

(Siehe Diagramm.)

Stellung nach dem 33. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

34. Lb1 — f5

Auf 34. d6 — d7 oder 34. Lc3 — b4 folgt mit 34. .... Df6 — f2 †! Matt in drei Zügen.

34.	a6 — a5
35. d6 — d7	Te8 — e7
36. Lc3 n. a5	Td8 n. d7
37. Lf5 n. d7	Se5 n. f7
38. La5 — b4	Kf8 — e8

(Siehe Diagramm.)

Stellung nach dem 38. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
39. Kg1 — h2	

Bei 39. Lb4 n. e7 gewinnt Schwarz mit 39. .... Df6 — f1 † 40. Td1 n. f1 h3 — h2 † 41. Kg1 n. h2 g2 n. f1 D u. s. w.

39. .... g2 — g1 D †

40. Kh2 n. g1

Auf 40. Td1 n. g1 folgt 40. .... Df6 n. b2 † 41. Kh2 n. h3 Db2 n. b4.

	Weiss.	Schwarz.
40.	. . . .	Df6 — b6 †
41.	Kg1 — h2	Db6 n. b4
42.	Dh7 — c2	Te8 — e1
43.	Sh4 — f5	Te1 n. d1
44.	Dc2 n. d1	Db4 n. b2 †
45.	Kh2 n. h3	Db2 — g2 †
46.	Kh3 — h4	Lb7 — d5
47.	Dd1 — e1 †	Ld5 — e6
48.	Sf5 — g7 †	Ke8 — e7
49.	De1 — b4 †	Ke7 — f6
50.	Sg7 — h5 †	Kf6 — e5

und Schwarz gewinnt.

Das Königsläufer-Gambit.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	

Allgemein wird der Läuferzug für besser gehalten als 3. Sg1 — f3, da die Theorie keine Fortsetzung für Schwarz kennt, in der derselbe den Gambitbauer ohne Nachtheil behaupten könnte, während nach Aufgabe desselben die Spiele sich meist gleich stellen. Wir werden zum Schluss dieses Abschnittes sehen, dass Schwarz eine Fortsetzung hat, die ihm die überlegene Stellung verschafft.

1. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
3.	. . . .	Dd8 — h4 †
4.	Ke1 — f1	g7 — g5

Diese sogenannte klassische Vertheidigung wurde lange Zeit für ausreichend gehalten; die Untersuchungen des vorzüglichen Theoretikers Dr. M. Lange haben ihre Unzulänglichkeit nachgewiesen. Gerade der folgende Zug von Weiss erweist sich als ungemein stark.

5.	Sb1 — c3	Lf8 — g7
6.	d2 — d4	Sg8 — e7

Schwarz.



Weiss.

Weiss hat nun zwei Fortsetzungen, die ihm ein gutes Angriffsspiel verschaffen.

I.

Weiss.		Schwarz.
7.	Sg1 — f3	Dh4 — h5
8.	h2 — h4	h7 — h6
9.	Kf1 — g1	g5 — g4

Bei 9. . . . . Dh5 — g6 spielt Weiss mit Vortheil 10. e4 — e5 d7 — d6 11. Sc3 — b5 Sb8 — a6 12. h4 — h5 Dg6 — f5 13. e5 n. d6 c7 — c6 14. Dd1 — e2; auf 9. e4 — e5 spielt Schwarz dagegen 9. . . . . f7 — f6.

10.	Sf3 — h2!	f4 — f3

Auf 10. . . . . Sb8 — c6 folgt 11. Sh2 n. g4 Lg7 n. d4 † 12. Dd1 n. d4 u. s. w. auf 10. . . . . Dh5 n. h4 11. e4 — e5 Se7 — g6 12. Sh2 n. g4 Dh4 — d8 13. Lc4 — d3.

11.	g2 n. f3	g4 n. f3
12.	Sh2 n. g3	d7 — d6
13.	Lc4 — e2	Lc8 — g4
14.	Kf1 — f2	

II.

Weiss.		Schwarz.
7.	g2 — g3!	f4 n. g3
8.	Kf1 — g2	Dh4 — h6

Auf 8. . . . . d7 — d6 folgt 9. h2 n. g3 Dh4 — g4 10. Lc4 — e2 Dg4 — d7 11. Lc1 n. g5.

9.	h2 n. g3	

Recht gut ist auch 9. Sg1 — f3.

9.	. . . .	Dh6 — g6
10.	Sg1 — f3	h7 — h6
11.	Sc3 — d5!	

Diese stärkste Fortsetzung rührt von dem Schachmeister G. R. Neumann her, viel schwächer ist die von Dr. M. Lange empfohlene 11. Th1 — f1, worauf sich Schwarz mit 11. . . . . 0 — 0 12. Sf3 — e5 Lg7 n. e5 13. d4 n. e5 Sb8 — c6 14. Tf1 — f6 Dg6 — g7 15. Dd1 — h5 Kg8 — h7 16. Lc1 — e3 Sc6 n. e5 17. Ta1 — f1 d7 — d6 18. Lc4 — e2 Lc8 — e6 gut stellt.

11.	. . . .	Se7 n. d5

Auch 11. . . . . Ke8 — d8 ist nicht ausreichend.

12.	e4 n. d5	

Schwarz.



Weiss.

Schwarz wird nun auf keine Weise entscheidenden Verlust abwenden können.

A.

Weiss.	Schwarz.
12.	d7 - d6
13. Dd1 — e2 †	Ke8 — d8

Auf 13. . . . . Ke8 — f8 kommt Weiss durch 14. Lc1 n. g5 h6 n. g5 15. Ta1 — e1 in Vortheil.

14. Lc1 n. g5 †	h6 n. g5

Am besten spielt Schwarz hier 14. . . . . f7 — f6.

15. Th1 n. h8 †	Lg7 n. h8
16. Ta1 — e1	Lc8 — e6

Auf 16. . . . . Lh8 — e5 folgt 17. d4 n. e5 d6 n. e5 18. Sf3 n. e5 Dg6 — h7 19. Se5 — c6† nebst 20. De2 — e8 † und Matt.

17. d5 n. e6	f7 — f6

Bei 17. . . . . f7 n. e6 spielt Weiss 18. De2 n. e6.

18. e6 — e7 †	Kd8 — e8
19. De2 — e6	Sb8 -- d7
20. Sf3 n. g5 und gewinnt.	

B.

Weiss.	Schwarz.
12.	Ke8 — d8
13. Sf3 — e5	Lg7 n. e5

Auf 13. . . . . Dg6 — e4 † spielt Weiss 14. Dd1 — f3 De4 n. f3 † Kg2 n. f3.

14. d4 n. e5	Th8 — e8

Nach 14. . . . . Dg6 — e4 † 15. Dd1 — f3 darf Schwarz 15. . . . . De4 n. c4 nicht spielen, da er sonst mit 16. Df3 — f6 † Kd8 — e8 17. Df6 n. h8 † Ke8 — e7 18. Lc1 n. g5 † u. s. w. in 5 Zügen matt wird.

15. Dd1 — d3	Dg6 n. d3

Auf 15. . . . . f7—f5 folgt 16. Th1 n. h6! Dg6 n. h6 17. Dd3 n. f5 Te8—g8 18. d5—d6 Dh6—g6 19. Df5—f6† Dg6 n. f6 20. e5 n. f6 Tg8—f8 21. f6—f7 u. s. w.

	Weiss.	Schwarz.
16.	c2 n. d3	Te8 n. e5
17.	d3—d4	Te5—f5

Oder 17. . . . . Te5—e8 18. Th1 n. h6 Te8—g8 19. Lc1 n. g5† u. s. w.

18.	g3—g4	Tf5—f6
19.	Lc1 n. g5	h6 n. g5
20.	Th1—h8†	Kd8—e7
21.	Th8 n. c8	

C.

	Weiss.	Schwarz.
12.	. . . .	0—0
13.	d5—d6	Dg6 n. d6

Auf 13. . . . . c7 n. d6 folgt 14. Lc4—d3 f7—f5 15. Ld3—c4† Kg8—h7 16. Lc1 n. g5.

14.	Lc1 n. g5	h6 n. g5
15.	Dd1—d3	Tf8—e8
16.	Lc4 n. f7†	Kg8 n. f7
17.	Sf3 n. g5†	Kf7—e7
18.	Ta1—e1† und gewinnt.	

2. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
3.	. . . .	g7—g5

Dieser Zug ist im Springergambit der beste, hier jedoch genügt er nicht.

4.	h2—h4!	h7—h6

Auf 4. . . . . g5—g4 folgt 5. d2—d4 Lf8—e7 6. Lc1 n. f4 Le7 n. h4† 7. g2—g3 Lh4—e7 8. c2—c3 h7—h5 9. Dd1—b3 Th8—h7 10. Th1 n. h5 Th7—g7 11. Th5—h8; auf 4. . . . . h7—h5 5. h4 n. g5 Dd8 n. g5 6. Sg1—f3 Dg5 n. g2 7. Th1—g1 Dg2—h3 8. Lc4 n. f7† Ke8—d8 9. Lf7 n. g8.

5.	d2—d4	Lf8—g7
6.	h4 n. g5	h6 n. g5
7.	Th1 n. h8	Lg7 n. h8
8.	Dd1—h5	Dd8—f6
9.	e4—e5	Df6—g7
10.	Sg1—h3	

und Weiss ist im Vortheil.

3. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
3.	b7 — b5

Dieses Flügel-Gegengambit wurde besonders von Kieseritzky empfohlen, doch ist es nicht stark.

4. Lc4 n. b5

Nachtheilig wäre 4. Lc4 n. f7 † Ke8 n. f7 5. Dd1 — h5 † g7 — g6 6. Dh5 — d5 † Kf7 — g7 7. Db5 n. a8 wegen 7. . . . . Sb8 — c6 8. Sg1 — f3 [8. Sb1 — c3 Dd8 — h4 † Ke1 — d1 Lc8 — a6 u. s. w.] Lf8 — c5 9. d2 — d4 Sg8 — f6 10. d4 n. c5 Dd8 — e7 11. 0 — 0 De7 n. c5 † 12. Kg1 — h1 Lc8 — a6.

4.	Dd8 — h4 †
5. Ke1 — f1	Lc8 — b7

Auf 5. . . . . g7 — g5 folgt 6. Sb1 — c3 Lf8 — g7 7. d2 — d4 Sg8 — e7 u. s. w. wie im 1. Spiel, auf 5. . . . . Sg8 — f6 6. Sg1 — f3 Dh4 — f6 7. d2 — d3 Sf6 — h5 8. Sf3 — h4 g7 — g6 [8. . . . . Dh6 — g5 9. Sh4 — f5] 9. g2 — g4 Lf8 — e7 10. g4 n. h5 Le7 n. h4 11. Dd1 — g4 und Weiss ist im Vortheil.

6. Sb1 — c3

6. Sg1 — f3 Dh4 — h5 7. Lb5 — c4 Sg8 — f6 8. Sb1 — c3 Lf8 — b4 9. d2 — d3 u. s. w. führt zur Ausgleichung der Spiele.

6.	Sg8 — f6

Auf 6. . . . . Sb8 — c6 folgt mit Vortheil 7. d2 — d4 Sg8 — f6 8. d4 — d5 Sc6 — e5 9. Sg1 — f3 Se5 n. f3 10. Dd1 n. f3 u. s. w.

7. Sg1 — f3	Dh4 — h6
8. d2 — d3	Lf8 — c5
9. d3 — d4	Lc5 — b6
10. Lb5 — d3	Sb8 — c6
11. Sc3 — e2	Sf6 — h5
12. c2 — c3	g7 — g5
13. g2 — g4	Sh5 — g3 †
14. Se2 n. g3	Dh6 — h3 †
15. Kf1 — f2	f4 n. g3 †
16. h2 n. g3	

und Weiss ist im Vortheil.

4. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
3.	Sg8 — f6
4. Sb1 — c3	

Auf 4. e4 — e5? folgt 4. . . . . d7 — d5 5. Lc4 — b3 Sf6 — e4 6. Sg1 — f3 Lc8 g4 7. 0 — 0 Sb8 — c6, auf 4. Dd1 — e2 Lf8 — c5 5. Sg1 — f3 [5. e4 — e5 0 — 0] Sb8 — c6 6. c2 — c3 0 — 0 7. d2 - d4 d7 — d5.

Weiss.	Schwarz.
4.	Sb8 — c6

Nicht gut ist 4. . . . . Lf8 — b4 5. e4 e5! d7 — d5 6. Lc4 — b5† c7 — c6 7. e5 n. f6 c6 n. b5 8. Dd1 — e2 † Lc8 — e6 9. De2 n. b5 † Sb8 — c6 10. Sg1 — f3 Dd8 n. f6 11. Db5 n. b7 Ta8 — c8 12. Sc3 n. d5!.

5. Sg1 — f3	Lf8 — b4
6. 0 — 0	d7 — d6
7. Sc3 — d5	Sf6 n. d5
8. e4 n. d5	Sc6 — e5
9. Sf3 n. e5	d6 n. e5
10. d2 — d4	Dd8 — e7
11. c2 — c3	Lb4 — d6
12. d4 n. e5	Ld6 n. e5
13. Lc1 n. f4	Le5 n. f4
14. Tf1 n. f4	0 — 0

und die Spiele stehen gleich.

5. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
3.	f7 — f5
4. Dd1 — e2	

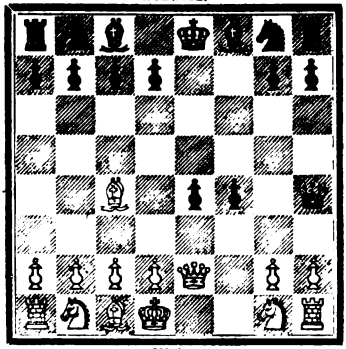
4. e4 n. f5 wäre nachtheilig wegen 4. . . . . Dd8 — h4 5. Ke1 — f1 f4 — f3 6. Lc4 n. g8 f3 n. g2 † 7. Kf1 n. g2 Dh4 — g5 † u. s. w., auf 4. Sb1 — c3 folgt 4. . . . . Dd8 — h4 † 5. Ke1 — f1 f5 n. e4 6. Sc3 n. e4 [wegen 6. Dd1 — e2 vergl. die folgenden Ausführungen] c7 — c6 7. Dd1 — e2 Ke8 — d8 8. Lc4 n. g8 [8. Sg1 — f3 Dh4 — e7!] Th8 n. g8 9. Sg1 — f3 Dh4 — e7 10. d2 — d4 d7 — d5 11. Se4 — g5 h7 — h6 12. De2 n. e7 † Lf8 n. e7 13. Sg5 — f7 † Kd8 — e8 14. Sf7 — e5 g7 — g5 und Schwarz ist im Vortheil; bei 4. Sg1 — h3 spielt Schwarz 4. . . . . Dd8 — e7 5. Sb1 — c3 Sg8 — f6 6. Sh3 n. f4 c7 — c6 7. d2 — d4 d7 — d5 8. Lc4 -- b3 f5 n. e4.

4.	Dd8 — h4†

Die Opfercombination 4. . . . . f5 n. e4 5. De2 — h5 † g7 — g6 6. Dh5 — e5 † Dd8 — e7 7. De5 n. h8 Sg8 — f6 ist incorrect wegen 8. b2 — b3 d7 — d5 9. Lc1 — a3 c7 — c5 10. La3 n. c5 De7 n. c5 11. Dh8 n. f6 Dc5 n. c4 12. Df6 n. f4.

5. Ke1 — d1	f5 n. e4

Schwarz.



Weiss.

I.

Weiss.		Schwarz.
6.	De2 n. e4 †	Lf8 — e7
7.	Sg1 — f3	

Auf 7. d2 — d4 folgt 7. . . . . Sg8 — f6 8. De4 n. f4 Dh4 n. f4 9. Lc1 n. f4 d7 — d5 10. Lc4 — d3 Lc8 — g4 † 11. Sg1 — e2 Sb8 — c6 12. c2 — c3 0 — 0 — 0.

7.	. . . .	Dh4 — h5
8.	Lc4 n. g8	Th8 n. g8
9.	Th1 — e1	Sb8 — c6
10.	Sb1 — c3	d7 — d6
11.	d2 — d4 mit etwa gleichem Spiel.	

II.

Weiss.		Schwarz.
6.	Sb1 — c3	Ke8 — d8

Auf 6. . . . . Sg8 — f6 gewinnt Weiss mit 7. Sg1 — f3 Dh4 — h5 8. Sc3 n. e4 Sf6 n. e4 9. De2 n. e4 † Lf8 — e7 [9. . . . . Ke8 — d8 10. De4 — e5 u. s. w.] 10. Th1 — e1 Sb8 — c6 11. Lc4 — d5. 6. . . . . e4 — e3 wäre verderblich wegen 7. d2 n. e3 f4 n. e3 8. Lc1 n. e3 Lf8 — e7 9. Sg1 — f3 Dh4 — h5 10. Lc4 n. g8 Th8 n. g8 11. Le3 — g5 Dh5 — f7 12. Th1 — e1 Sb8 — c6 13. Sf3 — e5. Bei 6. . . . . Sb8 — c6 kommt Weiss in Vortheil mit 7. De2 n. e4† Lf8 — e7 8. Sg1 — f3 Dh — h5 9. Sc3 — d5 Ke8 — d8 10. Sd5 n. f4 Dh5 — c5 11. Lc4 n. g8 Th n. g8 12. d2 — d4. Auf 6. . . . . c7 — c6 folgt 7. Sg1 — f3 Dh — e7 mit gleichem Spiel, schlecht wäre dagegen 7. . . . . Dh4 — h5 we[illegible]n 8. Sc3 n. e4 Ke8 — d8 9. Se4 — g5 d7 — d5 10. Sf3 — e5! Dh — h4 [10. . . . . Dh5 n. e2† 11. Lc4 n. e2] 11. Se5 — f7 † Kd8 — c7 12. [illegible] — e5 † oder 9. . . . . Sg8 — h6 10. d2 — d4 d7 — d5 11. Lc1

n. f4! d5 n. c4 12. De2 — e5. Auf 6. . . . . Lf8 — e7 folgt 7. Lc4 n. g8 Th8 n. g8 8. Sc3 — d5 Ke8 — d8 9. De2 n. e4 Th8 – e8 oder Sb8 — c6 10. Sg1 — f3 Dh4 — h5 11. Sd5 n. f4.

Weiss.	Schwarz.
7. Lc4 n. g8	

Auf 7. De2 n. e4 folgt 7. Sg8 — f6 8. De4 — e2 c7 — c6 9. Sg1 — f3 Dh4 — h5 10. d2 — d4 d7 — d5 11. Lc4 — d3 Lf8 — d6, auf 7. Sc3 n. e4 folgt 7. . . . . c7 — c6 8. Sg1 – f3 Dh4 — e7! 9. Lc4 n. g8 Th8 n. g8 10. d2 — d4 d7 — d5 11. Se4 – g5 h7 — h6 12. De2 n. e7 † Lf8 n. e7 u. s. w.

7.	Th8 n. g8
8. De2 n. e4	g7 — g5
9. Sg1 — f3	Dh4 — h5
10. Sc3 — d5	Dh5 — g6

und Weiss hat zwar einen Bauer weniger, jedoch die bessere Stellung.

Es bleibt uns noch die Variante zu betrachten, die sich ergiebt, wenn Schwarz

5.	Ke8 — d8

spielt. Es folgt dann:

6. e4 n. f5	

Auch 7. e4 — e5 ist zu empfehlen.

6.	Sg8 – f6
7. Sg1 — f3	Dh4 — h5
8. Sf3 — e5	Dh5 n. e2 †
9. Lc4 n. e2	Kd8 — e8

und die Spiele stehen gleich.

6. Spiel.

Nachdem die ausgezeichneten theoretischen Untersuchungen von Jänisch und Dr. M. Lange das Ansehen der klassischen Vertheidigung (1. Spiel) bedeutend erschüttert hatten und auch die moderne Praxis diesem Urtheil beigetreten war, werden die verschiedensten anderen Vertheidigungszüge, als 3. . . . . f7 — f5, 3. . . . . Sg8 — f6, 3. . . . . d7 — d5 mit Vorliebe gepflegt. Von allen diesen sagt die Theorie, dass sie die Spiele nur ausgleichen, von dem letzten wohl nur dann mit Recht, wenn man ihm 4. . . . . Sg8 — f6 folgen lässt. Ein anderes Resultat erhält man sobald man den Zug 3. . . . . d7 — d5 so zu sagen als Einleitungszug zur klassischen Vertheidigung benutzt. Nach

Weiss.	Schwarz.
3.	d7 — d5

bleibt Schwarz dann im Vortheil, ob nun Weiss 4. Lc4 n. d5 (I.) oder 4. e4 n. d5 (II.) spielt.

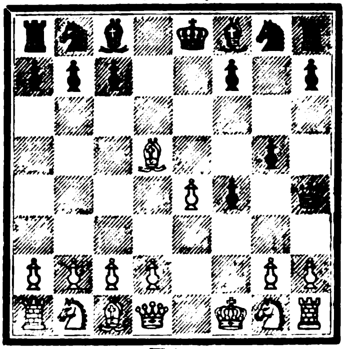
I.

Weiss.	Schwarz.
4. Lc4 n. d5	Dd8 — h4 †

Der Zug 4. . . . . c7 — c6 ist hier nicht gut, er treibt nämlich den Läufer von dem exponirten Posten d5 (nach Sg8 — e7) nach dem viel besseren c4 resp. b3 und behindert gleichzeitig die Entwicklung des schwarzen Damenflügels (Sb8 — c6).

5. Ke1 — f1	g7 — g5

Schwarz.



Weiss

I.

Weiss.	Schwarz.
6. d2 — d4	Lf8 — g7
7. Sb1 — c3	Sg8 — e7
8. Sg1 — f3	Dh4 — h5
9. h2 — h4	h7 — h6

Schwarz.



Weiss.

A.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Sf3 — e5	Dh5 n. d1 †
11.	Sc3 n. d1	Se7 n. d5!
12.	e4 n. d5	Lc8 — f5
13.	c2 — c4	

Auf 13. c2 — c3 folgt 13. . . . . Lf5 — e4, auf 13. Sd1 — f2 Lf5 n. c2 14. Lc1 — d2 Sb8 — a6 15. Ta1 — e1 [15. Ta1 — c1 Lc2 — f5] 0 — 0 — 0.

13.	. . . .	f7 — f6
14.	Se5 — f3	Lf5 — d3 †
15.	Kf1 — f2	Ld3 n. c4
16.	Sd1 — c3	c7 — c6

Nicht gut wäre 16. . . . . g5 — g4 17. Th1 — e1 † Ke8 — d7 18. Sf3 — g1 f6 — f5 19. Sg1 — e2.

17.	Th1 — e1 †	Ke8 — f7
18.	d5 n. c6	Sb8 n. c6
19.	Te1 — d1	

Auf 19. d4 — d5 folgt 19. . . . . Sc6 — b4 20. Te1 — d1 Ta8 — d8.

19.	. . . .	Ta8 — d8
20.	b2 — b3	

Weiss hat keinen besseren Zug.

20.	. . . .	Lc4 — a6
21.	d4 — d5	

Bei 21. Lc1 — a3 oder b2 spielt Schwarz 21. . . . . g5 — g4.

21.	. . . .	Sc6 — b4
22.	Sf3 — e1	

Auf 22. Lc1 — a3 folgt 22. . . . . Sb4 — d3 † 23. Kf2 — g1 f6 — f5.

22.	. . . .	f6 — f5
23.	Lc1 — b2	Th8 — e8

und Schwarz hat eine vorzügliche Stellung, während Weiss den Verlust des 2. Bauern nicht abwenden kann.

B.

	Weiss.	Schwarz.
10.	e4 — e5	Sb8 — c6
11.	Kf1 — g1	g5 — g4
12.	Sf3 — e1	Lc8 — f5
13.	Lc1 n. f4	0 — 0 — 0
14.	Ld5 n. c6	Se7 n. c6
15.	Sc3 — e2	Sc6 n. e5
16.	c2 — c3	Th8 — e8

und Schwarz hat die überlegene Stellung.

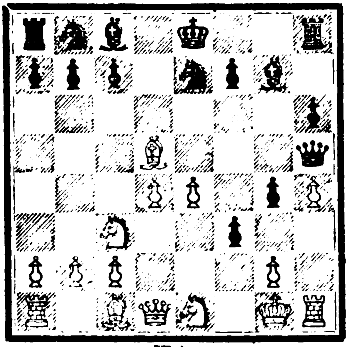
C.

Weiss.	Schwarz.
10. Kf1 — g1	

Aehnlich gestaltet sich das Spiel bei 10. Th1 — h2.

10.	g5 — g4
11. Sf3 — e1	f4 — f3

Schwarz.



Weiss.

a.

Weiss.	Schwarz.
12. g2 n. f3	g4 n. f3
13. Se1 n. f3	

Auf 13. Dd1 n. f3 folgt 13. . . . . Lg7 n. d4† 14. Kg1 — f1 Lc8 — g4.

13.	Lc8 — g4
14. Kg1 — f2	

14. e4 — e5 wäre verderblich wegen 14. . . . . Se7 n. d5, 14. Ld5 n. b7 wegen 14. . . . . Lg4 n. f3 15. Dd1 — d2 Dh5 — g4† 16. Kg1 — h2 Lg7 n. d4, auf 14. Kg1 — g2 spielt Schwarz 14. . . . . c7 — c6 15. Ld5 — c4 Lg7 n. d4.

14.	Sb8 — c6
15. Lc1 — e3	f7 — f5
16. e4 — e5	

Auf 16. e4 n. f5 folgt 16. . . . . Tb8 — f8.

16.	0 — 0 — 0
17. Ld5 n. c6	

Bei 17. Ld5 — e6† gewinnt Schwarz mit 17. . . . . Kc8 — b8 Dd1 — e2 f5 — f4!.

17.	Se7 n. c6

Weiss.	Schwarz.
18. Dd1 — e2	

Zieht Weiss die Dame nicht, so entscheidet 18. . . . . Sc6 n. e5.

18.	f5 — f4

und Schwarz gewinnt.

b.

Weiss.	Schwarz.
12. g2 — g3	Sb8 — c6
13. Lc1 — e3	f7 — f5
14. e4 — e5	f5 — f4!

Durch dies Bauernopfer hält Schwarz den Angriff fest und versperrt den weissen Springern das Feld f4.

15. Le3 n. f4	Lc8 — f5
16. Se1 — d3	Se7 n. d5
17. Sc3 n. d5	0 — 0 — 0
18. Sd5 — c3	

Auf 18. c2 — c4 folgt 18 . . . . Lf5 — e4.

18.	Td8 n. d4

und Schwarz hat das überlegene Spiel.

D.

Weiss.	Schwarz.
10. Kf1 — f2	g5 — g4
11. Sf3 — g1	

Auf 11. Sf3 — e1 folgt ebenfalls:

11.	Sb8 — c6
12. Lc1 n. f4	Lg7 n. d4 †
13. Kf2 — f1	Lc8 — e6
14. Ld5 — b3	

Nach 14. Ld5 n. e6 f7 n. e6 wäre die freie f-Linie [15. . . . . Th8 — f8] für Weiss verderblich, bei 14. Ld5 n. c6 † kommt Schwarz in Vortheil mit 14. . . . . Se7 n. c6 15. Lf4 n. c7 Le6 — c4 † 16. Sg1 — e2 f7 — f5!.

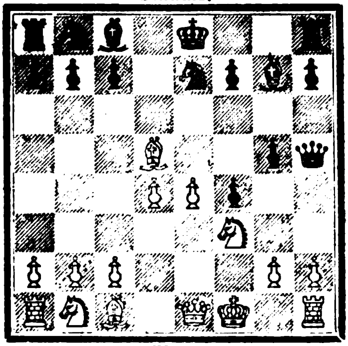
14.	0 — 0 — 0
15. Dd1 — e1	Le6 n. b3
16. a2 n. b3	f7 — f5
17. e4 n. f5	Se7 n. f5

und Schwarz steht auf Gewinn.

2.

Weiss.	Schwarz.
6. Sg1 — f3	Dh4 — h5
7. Dd1 — e1	Lf8 — g7
8. d2 — d4	Sg8 — e7

Schwarz.



Weiss.

A.

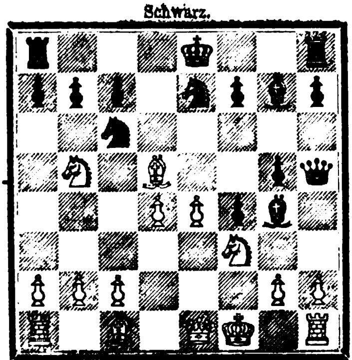
Weiss.		Schwarz.
9.	Lc1 — d2	Sb8 — c6
10.	Ld2 — c3	g5 — g4
11.	De1 — h4	Dh5 n. h4
12.	Sf3 n. h4	Sc6 n. d4
13.	Sb1 — a3	c7 — c6
14.	Ld5 — b3	Lc8 — e6
15.	Ta1 — d1	0 — 0 — 0

und Schwarz hat einen Bauer mehr und die bessere Stellung.

B.

Weiss.		Schwarz.
9.	Sb1 — c3	Sb8 — c6
10.	Sc3 — b5	Lc8 — g4

Schwarz.



Weiss.

a.

	Weiss.	Schwarz.
11.	Sb5 n. c7 †	Ke8 — d7
12.	Sc7 n. a8	Lg4 n. f3
13.	De1 — f2	

Bei 13. g2 n. f3 entscheidet 13. . . . . Dh5 n. f3 † 14. De1 — f2 [14. Kf1 — g1 Lg7 n. d4 †] Df3 n. h1 † 15. Kf1 — e2 Lg7 n. d4 etc.

13.	. . . .	Lf3 — d1
14.	Ld5 n. c6 †	Se7 n. c6
15.	d4 — d5	Sc6 — d4
16.	c2 — c3	Sd4 — b5
17.	Lc1 — d2	

Auf 17. a2 — a4 folgt mit Vortheil 17. . . . . Sb5 — d6.

17.	. . . .	Th8 n. a8

und Schwarz steht auf Gewinn.

b.

	Weiss.	Schwarz.
11.	De1 — f2	0 — 0 — 0
12.	Ld5 n. c6	b7 n. c6
13.	Sb5 n. a7 †	Kc8 — b7
14.	d4 — d5	c6 n. d5
15.	Sa7 — b5	Se7 — c6
16.	e4 n. d5	Td8 n. d5

und Schwarz steht auf Gewinn.

3.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Dd1 — f3	c7 — c6
7.	Ld5 — b3	Lc8 — g4

Schwarz.



Weiss.

A.

Weiss.		Schwarz.
8.	Df3 — f2	Dh4 n. f2 †
9.	Kf1 n. f2	Lf8 — c5 †
10.	Kf2 — f1	Sb8 — d7
11.	Sb1 — c3	Sd7 — e5
12.	d2 — d3	

Auf 12. Sg1 — e2 folgt 12. . . . . f4 — f3.

12.	. . . .	0 — 0 — 0
13.	Lc1 — d2	Sg8 — e7

und Schwarz hat das bessere Spiel.

B.

Weiss		Schwarz.
8.	Df3 — c3	f7 — f6
9.	Sg1 — f3	Dh4 — h5
10.	Lb3 n. g8	

Auf 10. d2 — d4 folgt 10. . . . . Sb8 — d7 11. d4 — d5 Sg8 — e7.

10.	. . . .	Th8 n. g8
11.	Dc3 n. f6	Sb8 — d7
12.	Df6 — c3	0 — 0 — 0
13.	d2 — d4	Sd7 — f6
14.	Dc3 — d3	Lf8 — h6

Schwarz kann hier auch 14. . . . . Lf8 — c5 15. c2 — c3 Dh5 — g6 spielen.

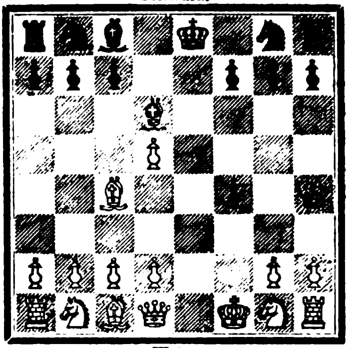
15.	Sb1 — c3	Lg4 n. f3
16.	Dd3 n. f3	g5 — g4
17.	Df3 — d3	f4 — f3
18.	Lc1 n. h6	f3 n. g2 †
19.	Kf1 n. g2	Dh5 n. h6
20.	Ta1 — e1	Sf6 — h5

und Schwarz hat ein gutes Angriffsspiel.

II.

Weiss.		Schwarz.
4.	e4 n. d5	Dd8 — h4†
5.	Ke1 — f1	Lf8 — d6

Schwarz.



Weiss.

1.

	Weiss	Schwarz
6.	d2 — d4	Sg8 — e7
7.	Lc4 — b3	

Weiss zieht den Läufer zurück, um, bevor er den Damenspringer entwickelt, den c-Bauer zu ziehen.

7.	. . . .	g7 — g5
8.	c2 — c4	b7 — b6
9.	Sb1 — c3	Lc8 — f5
10.	Sg1 — f3	Dh4 — h5
11.	h2 — h4	h7 — h6

Aehnliche Varianten, in denen der h-Bauer nicht gezogen wird, sind für Weiss auch nicht günstiger.

12. Sc3 — b5

Auf 12. Kf1 — g1 folgt 12. . . . . g5 — g4 13. Sf3 — e5 f4 — f3 etc., vergl. unter I. 1., auf 12. Dd1 — e1 Sb8 — d7.

12.	. . . .	Sb8 — d7
13.	Sb5 n. d6 †	c7 n. d6
14.	Kf1 — g1	g5 — g4
15.	Sf3 — e1	f4 — f3
16.	g2 — g3	

Mit 16. g2 n. f3 würde Weiss seine Stellung vollständig compromittiren.

16.	. . . .	Lf5 — e4
17.	Kg1 — f2	0 — 0
18.	Se1 — d3	f7 — f5

und Schwarz hat das bessere Spiel.

2.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Dd1 — e1 †	Dh4 n. e1 †
7.	Kf1 n. e1	Lc8 — f5
8.	d2 — d3	Sb8 — d7
9.	Sb1 — c3	0 — 0 — 0
10.	Sg1 — f3	Sg8 — f6

und Schwarz hat ein vorzügliches Spiel.

3.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Sg1 — f3	Dh4 — h5
7.	Dd1 — e1 †	Sg8 — e7
8.	Sf3 — e5	Lc8 — f5
9.	d2 — d4	g7 — g5
10.	Lc4 — b3	Sb8 — d7
11.	Lb3 — a4	0 — 0 — 0

und Schwarz hat die entscheidend bessere Stellung.

Erläuternde Partieen.

I.

	Mac Donnell.	De la Bourdonnais.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	Dd8 — h4 †
4.	Ke1 — f1	g7 — g5
5.	Sb1 — c3	Lf8 — g7
6.	d2 — d4	Sb8 — c6
7.	e4 — e5	Sg8 — e7
8.	Sg1 — f3	Dh4 — h5
9.	Sc3 — e4	h7 — h6
10.	Se4 — f6 †	Lg7 n. f6
11.	e5 n. f6	d7 — d5
12.	Lc4 — d3	Se7 — f5
13.	Dd1 — e1 †	Ke8 — d8

	Weiss	Schwarz.
14.	Sf3 — e5 !	Sf5 n. d4

Bei 14. . . . . Sf5 — g3 † 15. Kf1 — g1 Sg3 n. h1 verliert Schwarz mit 16. Se5 n. c6 † nebst 17. De1 — e7 † die Partie.

	Weiss	Schwarz.
15.	c2 — c3	Sc6 n. e5
16.	De1 n. e5	Sd4 — c6
17.	De5 n. d5 †	Kd8 — e8
18.	Ld3 — b5	Lc8 — e6
19.	Lb5 n. c6 †	Ke8 — f8
20.	Dd5 — c5 †	Kf8 — g8
21.	Lc6 — f3	Dh5 — g6

Schwarz nutzt die sich ihm

bietenden Chancen meisterhaft aus.

Weiss.	Schwarz.
22. Dc5 — d4	

Weiss sollte den f-Bauer nicht decken, sondern durch schnelle Entwicklung sein numerisches Uebergewicht zur Geltung bringen.

22.	. . . .	c7 — c5
23.	Dd4 — e5	Ta8 — c8
24.	Lf1 — e2?	

(Siehe Diagramm.)

24.	. . . .	f4 — f3!
25.	Kf1 — f2	

Bei 25. g2 n. f3 oder Le2 n. f3 verliert Weiss die Dame.

25.	. . . .	f3 n. e2
26.	Lc1 — e3	b7 — b6
27.	h2 — h4	Le6 — d7
28.	De5 — d5	Dg6 n. f6 †

Stellung nach dem 24. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
29.	Kf2 n. e2	Ld7 — g4 †
30.	Ke2 — d2	Te8 — d8

und gewinnt.

II.

	Lustig.	Szén.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	Dd8 — h4 †
4.	Ke1 — f1	g7 — g5
5.	Sb1 — c3	Lf8 — g7
6.	Sg1 — f3	Dh4 — h5
7.	Sc3 — d5	Ke8 — d8
8.	d2 — d4	d7 — d6
9.	h2 — h4	h7 — h6
10.	e4 — e5	Lc8 — g4
11.	Lc4 — e2	c7 — c6
12.	Sd5 — b4	Sg8 — e7
13.	Kf1 — g1	

(Siehe Diagramm.)

13.	. . . .	Se7 — f5!
14.	h4 n. g5	Dh5 n. h1 †
15.	Kg1 n. h1	Sf5 — g3 †

Stellung nach dem 13. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
16.	Kh1 — g1	h6 n. g5

Schwarz droht 17. . . . . Th8—h1† 18. Kg1—f2 Sg3—e4† und Matt.

	Weiss.	Schwarz.
17.	Dd1—d3	Lg4—f5
18.	Dd3 n. f5	Th8—h1 †
19.	Kg1—f2	Sg3 n. f5
20.	Sf3 n. g5	d6 n. e5
21.	Sg5 n. f7 †	Kd8—e8
22.	Sf7 n. e5	Sf5 n. d4
23.	Se5—c4	

Schwarz.



Weiss.

23.	. . . .	Lg7—f6 !
24.	Sc4—d6 †	Ke8—f8
25.	Le2—g4	Lf6—h4 †
26.	g2—g3	f4 n. g3 †

Mit 26. . . . . Lh4 n. g3 † 27. Kf2—g2 Th1—h2 † nebst 28. . . . . f4—f3 erzwang Schwarz den Sieg sofort.

27.	Kf2—g2	Th1—h2 †

	Weiss.	Schwarz.
28.	Kg2—g1	Lh4—e7
29.	Lc1—f4	Th2—h4
30.	Ta1—f1 !	Th4 n. g4
31.	Lf4—g5 †	Kf8—g8
32.	Lg5 n. e7	Sb8—d7
33.	Kg1—g2	Sd7—e5
34.	Le7—f6	Ta8—f8 !
35.	Sb4—d3	

Auf 35. Lf6 n. e5 folgt 35. . . . . Tf8 n. f1 36. Le5 n. d4 [36. Kg2 n. f1 g3—g2 † 37. Kf1—g1 Sd4—f3 †] Tg4 n. d4 37. Kg2 n. f1 Td4 n. b4.

35.	. . . .	Se5—g6
36.	Lf6 n. d4	Sg6—h4 †
37.	Kg2—h3	Tg4 n. d4
38.	Tf1 n. f8 †	Kg8 n. f8
39.	Kh3 n. g3	Td4 n. d6
40.	Kg3 n. h4	Kf8—e7
41.	Sd3—c5	b7—b6
42.	Sc5—d3	Td6—g6
43.	Kh4—h3	Tg6—e6
44.	Sd3—f4	Te6—e4
45.	Kh3—g4	Te4—d4
46.	Kg4—f3	Td4—d2
47.	Kf3—e3	Td2 n. c2
48.	Sf4—d3	Ke7—d6
49.	a2—a4	c6—c5
50.	b2—b3	c5—c4
51.	Sd3—e1	Tc2—c1
52.	Ke3—d2	Tc1 n. e1
53.	Kd2 n. e1	Kd6—d5
54.	Ke1—d2	Kd5—d4
55.	Kd2—c2	c4—c3
56.	Kc2—c1	Kd4—d3

Weiss giebt auf.

III.

A Keller. E. Hammacher.

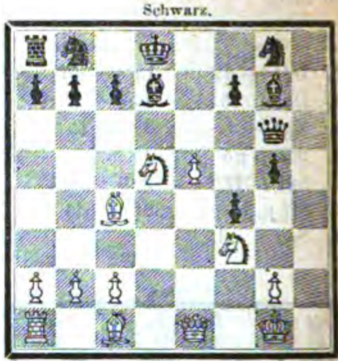
	Weiss.	Schwarz.
1.	-e4	e7—e5
2.	-f4	e5 n. f4
3.	Lf1—c4	Dd8—h4 †
4.	Ke1—f1	g7—g5

	Weiss.	Schwarz.
5.	Sb1 — c3	Lf8 — g7
6.	d2 — d4	d7 — d6
7.	Sg1 — f3	Dh4 — h5
8.	h2 — h4	h7 — h6
9.	e4 — e5	d6 n. e5
	Besser ist 9. . . . . Lc8 — d7.	
10.	Sc3 — d5	Ke8 — d8
11.	d4 n. e5	Lc8 — d7
12.	Kf1 — g1	Dh5 — g6
13.	h4 n. g5	h6 n. g5
14.	Th1 n. h8	Lg7 n. h8
15.	Dd1 — e1!	Lh8 — g7

(Siehe Diagramm.)

16.	Sf3 n. g5!	Dg6 n. g5
17.	Lc1 n. f4	Dg5 — g6
18.	De1 — h4 †	Kd8 — c8
19.	Lc4 — d3	Dg6 — c6
20.	Dh4 — h7	Dc6 — c5 †
21.	Kg1 — f1	Dc5 — f8
22.	Dh7 n. g8!	Df8 n. g8
23.	Sd5 — e7 †	Kc8 — d8
24.	Se7 n. g8	c7 — c5
25.	Ta1 — d1	Ld7 — e6
26.	Ld3 — c4 †	Kd8 — c7
27.	Lc4 n. e6	f7 n. e6

Stellung nach dem 15. Zuge von Schwarz.



	Weiss.	Schwarz.
28.	Sg8 — f6!	Lg7 — f8
29.	g2 — g4	Sb8 — c6
30.	Td1 — d7 †	Kc7 — b6
31.	Td7 — f7	Lf8 — e7
32.	g4 — g5	Le7 n. f6
33.	e5 n. f6	Ta8 — g8
34.	Tf7 — d7	e6 — e5
35.	f6 — f7	Aufgegeben.

IV.

L. Paulsen. J. Kolisch.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	Dd8 — h4 †
4.	Ke1 — f1	g7 — g5
5.	Sb1 — c3	Lf8 — g7
6.	d2 — d4	Sg8 — e7
7.	g2 — g3!	f4 n. g3
8.	Kf1 — g2	d7 — d6
9.	h2 n. g3	Dh4 — g4
10.	Lc4 — e2	Dg4 — d7
11.	Lc1 n. g5	Sb8 — c6
12.	Sg1 — f3	f7 — f6
13.	Lg5 — e3	d6 — d5
14.	e4 n. d5	Sc6 — b4
15.	d5 — d6	Se7 — d5
	Besser war 15. . . . . Dd7 n. d6.	
16.	Le3 — d2	c7 — c6

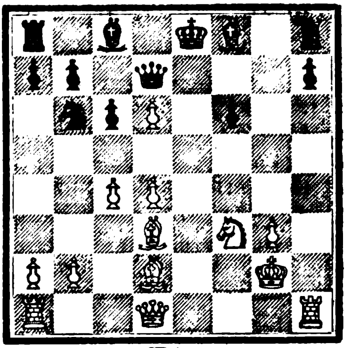
Weiss.		Schwarz.
17.	Sc3 n. d5	Sb4 n. d5
18.	c2 — c4	Sd5 — b6
19.	Le5 — d6!	Lg7 — f8

(Siehe Diagramm.)

20.	Sf3 — g5!	Lf8 n. d6
21.	Dd1 — h5 †	Aufgegeben.

Stellung nach dem 19. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

V.

Dr. B. Suhle. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	Dd8 — h4 †
4.	Ke1 — f1	g7 — g5
5.	Sb1 — c3	Lf8 — g7
6.	d2 — d4	Sg8 — e7
7.	g2 — g3	f4 n. g3
8.	Kf1 — g2.	Dh4 — h6
9.	Sg1 — f3	Dh6 — g6
10.	Sf3 n. g5	Th8 — f8
11.	h2 n. g3	h7 — h6
12.	Sg5 — h3	d7 — d6
13.	Sh3 — f4	Dg6 — h7
14.	Sf4 — h5	Lg7 — h8
15.	Th1 — f1	Sb8 — c6
16.	Lc1 — e3	Lc8 — d7
17.	Sh5 — f6†	Lh8 n. f6
18.	Tf1 n. f6	Se7 — g8
19	Tf6 — f4	0 — 0 — 0

Schwarz hat sein Spiel nun ziemlich sicher gestellt.

20	d4 — d5	Sc6 — e5
21	Dd1 — d4	c7 — c5
22	[illegible] n. c6	Se5 n. c6.
23.	Dd4 — d2	Sc6 — e5
24.	Lc4 — d5	Sg8 — e7

Schwarz giebt den a-Bauer preis, um den Angriff gegen den feindlichen König aufzunehmen.

25.	Le3 n. a7	Tf8 — g8
26.	Sc3 — e2	Se7 n. d5
27.	e4 n. d5	Ld7 — g4
28.	La7 — b6	Lg4 n. e2
29.	Dd2 — c3 †!	Le2 — c4

Bei 29. . . . . Kc8 — d7 oder b8 entscheidet sofort 30. Dc3 — c7 †.

30.	Tf4 n. c4 †	Kc8 — d7
31.	Tc4 — c7 †	Kd7 — e8
32.	Ta1 — e1	Dh4 — f5
33.	Tc7 n. b7	Td8 — c8
34.	Lb6 — c7	Tg8 — g6
35.	Dc3 — c6 †	Ke8 — f8
36.	Lc7 n. d6 †	Tg6 n. d6
37.	Dc6 n. d6 †	Kf8 — g8

Remis.

Weiss kann ewiges Schach nicht hindern.

VI.

	Walker. Weiss.	D. Harrwitz. Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	b7 — b5
4.	Lc4 n. b5	Dd8 — h4 †
5.	Ke1 — f1	Lc8 — b7
6.	d2 — d3	

Besser ist 6. Sb1 — c3.

	Weiss.	Schwarz.
6.	. . . .	Lf8 — c5
7.	d3 — d4	Lc5 — b6
8.	Sg1 — f3	Dh4 — h5
9.	Dd1 — d3	g7 — g5
10.	Sb1 — c3	Sg8 — f6
11.	Lc1 — d2	Sb8 — c6
12.	Lb5 n. c6	Lb7 n. c6
13.	d4 — d5	Lc6 — b7
14.	e4 — e5	Sf6 — g4
15.	Sc3 — e4	h7 — h6
16.	Ta1 — e1	0 — 0
17.	h2 — h4	f7 — f5
18.	e5 n. f6	Sg4 n. f6
19.	Se4 n. f6 †	Tf8 n. f6
20.	Te1 — e7	Tf6 — g6
21.	Th1 — h3	g5 — g4

Weiss glaubte, dass er die Gabel nicht zu fürchten brauche wegen des drohenden Angriffs auf die weisse Dame; er übersah aber die geistreiche Entgegnung des Gegners.

	Weiss.	Schwarz.
22.	Te7 — e5	

Schwarz.



Weiss

	Weiss.	Schwarz.
22.	. . . .	g4 n. h3
23.	Te5 n. h5	h3 n. g2 †
24.	Kf1 — e2	Ta8 — e8 †
25.	Th5 — e5	Te8 n. e5 †
26.	Sf3 n. e5	Tg6 — g3
27.	Dd3 — c4	g2 — g1 D
28.	d5 — d6 †	Kg8 — h8
29.	Se5 — f7 †	Kh8 — h7
30.	Sf7 — g5 †	Tg3 n. g5
31.	h4 n. g5	Dg1 — f2 †
32.	Ke2 — d1	Lb7 — f3 †

nebst Matt in 3 Zügen.

VII.

	Desloges. Weiss.	L. Kieseritzky. Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	b7 — b5
4.	Lc4 n. b5	Dd8 — h4 †
5.	Ke1 — f1	g7 — g5
6.	Sg1 — f3	Dh4 — h5
7.	Lb5 — e2	g5 — g4
8.	Sf3 — d4	d7 — d6
9.	h2 — h3	Lf8 — g7
10.	Sd4 — b3	f4 — f3
11.	g2 n. f3	g4 n. h3
12.	f3 — f4	Dh5 — h4

	Weiss.	Schwarz.
13.	d2 — d3	h3 — h2
14.	Le2 — f3	Sb8 — c6
15.	d3 — d4	Lc8 — a6 †
16.	Kf1 — g2	Sg8 — h6
17.	Th1 n. h2	Dh4 — f6
18.	Lc1 — e3	Th8 — g8
19.	De1 — h1	

Schwarz.



Weiss.

19.	. . . .	Sc6 n. d4
20.	Sb3 n. d4	Df6 n. d4!
21.	Le3 n. d4	Lg7 n. d4 †

	Weiss.	Schwarz.
22.	Kg2 — h3	La6 — c8 †
23.	Kh3 — h4	Ld4 — f6 †
24.	Kh4 — h5	Tg8 — g6
25.	Th2 — g2	Sh6 — g8
26.	f4 — f5	

Der einzige Zug, um das auf h6 drohende Matt zu decken.

26.	. . . .	Tg6 — h6 †
27.	Kh5 — g4	Th6 n. h1
28.	c2 — c3	Lf6 — e5

Schwarz droht Matt in zwei Zügen.

29.	Lf3 — e2	Sg8 — f6 †
30.	Kg4 — f3	Sf6 n. e4
31.	Tg1 — g8 †	Ke8 — e7
32.	Tg8 n. c8	Se4 — g5 †
33.	Kf3 — g4	h7 — h5 †
34.	Kg4 n. g5	f7 — f6 †
35.	Kg5 — g6	Th1 — g1 †
36.	Kg6 — h7	Ta8 n. c8
37.	a2 — a3	Tc8 — g8
38.	Le2 — c4	Tg8 — g7 †
39.	Kh7 — h6	Le5 — f4 †
40.	Kh6 n. h5	Tg7 — h7 †

und Matt.

VIII.

A. Anderssen. L. Kieseritzky.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	Dd8 — h4 †
4.	Ke1 — f1	b7 — b5
5.	Lc4 n. b5	Sg8 — f6
6.	Sg1 — f3	Dh4 — h6
7.	d2 — d3	Sf6 — h5
8.	Sf3 — h4	Dh6 — g5
9.	Sh4 — f5	c7 — c6
10.	g2 — g4	Sh5 — f6

(Siehe Diagramm.)

11.	Th1 — g1	

Um den Angriff zu behaupten giebt Weiss eine Figur.

	Weiss.	Schwarz.
11.	. . . .	c6 n. b5
12.	h2 — h4	Dg5 — g6
13.	h4 — h5	Dg6 — g5
14.	Dd1 — f3	Sf6 — g8

Um der Dame Platz zu machen, die Weiss mit 15. Lc1 n. f4 zu erobern drohte.

15.	Lc1 n. f4	Dg5 — f6
16.	Sb1 — c3	Lf8 — c5

Stellung nach dem 10. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
17. Sc3 — d5	Df6 n. b2

(Siehe Diagramm.)

18. Lf4 — d6!

Meisterhaft gespielt, die folgende Combination ist von seltener Schönheit.

18.	Lc5 n. g1

Auf 18. .... Lc5 n. d6 folgt mit 19. Sf5 n. d6 † Ke8 — d8 20. Sd6 n. f7 † Matt in 4 Zügen.

Stellung nach dem 17. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
19. e4 — e5!	Db2 n. a1 †
20. Kf1 — e2	Sb8 — a6

Weiss kündigt Matt in drei Zügen an.

21. Sf5 n. g7 †	Ke8 — d8
22. Df3 — f6 †!	Sg8 n. f6
23. Ld6 — e7 † und Mattt.	

IX.

L. Paulsen. J. Kolisch.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. Lf1 — c4	Sg8 — f6
4. Sb1 — c3	Lf8 — b4

Am besten geschieht hier 4. .... Sb8 — c6.

5. e4 — e5!	d7 — d5
6. Lc4 — b5 †!	c7 — c6
7. e5 n. f6	c6 n. b5
8. De1 — e2 †	Lc8 — e6
9. De2 n. b5 †	Sb8 — c6

Weiss.	Schwarz.
10. Sg1 — f3	Dd8 n. f6
11. Db5 n. b7	Ta8 — c8

(Siehe Diagramm.)

12. Sc3 n. d5	Df6 — f5
13. Sd5 — c7 †!	

Auf 13. Sd5 n. b4 folgt 13. .... Df5 — e4 †.

13.	Tc8 n. c7
14. Db7 n. c7	Df5 — e4 †
15. Ke1 — d1	0 — 0
16. d2 — d3	De4 — g6

Stellung nach dem 11. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
17.	Dc7 n. f4	

Auf 17. Dc7 n. c6 folgt 17. .... Tf8 — c8 nebst 18. .... Dg6 n. g2.

17.	....	f7 — f6
18.	Df4 — e4	Dg6 n. g2
19.	Th1 — g1	Dg2 — h3

	Weiss.	Schwarz.
20.	De4 n. c6	Tf8 — d8

Um 21. .... Le6 — d5 zu spielen.

Schwarz.



Weiss.

21.	Kd1 — e2!	Le6 — d5
22.	Dc6 n. f6	Td8 — e8 †
23.	Lc1 — e3	g7 — g6
24.	Tg1 — g3	Dh3 — h6
25.	Df6 — g5	Ld5 n. f3 †
26.	Ke2 n. f3	Aufgegeben.

X.

L. Paulsen. S. Dubois.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	Sg8 — f6
4.	Sb1 — c3	Sb8 — c6!
5.	Sg1 — f3	Lf8 — b4
6.	0 — 0	d7 — d6
7.	Sc3 — d5	Sf6 n. d5
8.	e4 n. d5	Sc6 — e5
9.	Sf3 n. e5	d6 n. e5
10.	d2 — d4	Dd8 — e7
11.	c2 — c3	Lb4 — d6
12.	d4 n. e5	Ld6 n. e5
13.	Lc1 n. f4	Le5 n. f4

	Weiss.	Schwarz.
14.	Tf1 n. f4	0 — 0
15.	Dd1 — d4	Lc8 — d7
16.	Ta1 — f1	

(Siehe Diagramm.)

16.	....	De7 — d6

Weiss drohte 17. d5 — d6.

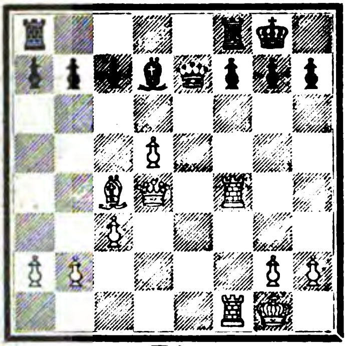
17.	Dd4 — f2	

Hier war 17. b2 — b4 nebst 18. Lc4 — b3 und 19. c3 — c4 zu berücksichtigen.

17.	....	f7 — f5
18.	Tf4 — f3	Tf8 — f6
19.	Tf1 — e1	f5 — f4

Stellung nach dem 17. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
20. Tf3 — d3	Kg8 — f8

Weiss intendirte 21. Te1—c6.

	Weiss.	Schwarz.
21.	Kg1 — h1?	b7 — b6
22.	Df2 — f3	Ta8 — e8
23.	Te1 n. e8 †	Ld7 n. e8
24.	b2 — b4	Dd6 — e5
25.	Kh1 — g1	Le8 — h5
26.	Df3 - f2	Lh5 — e2
27.	Td3 — d4	f4 — f3
28.	Lc4 — d3	Le2 n. d3
29.	Td4 n. d3	f3 n. g2
30.	Td3 — f3	Kf8 — e7
31.	Tf3 n. f6	g7 n. f6
32.	c3 — c4	h7 — h5
33.	Kg1 n. g2	De5 — e4 †
34.	Df2 — f3	De4 n. c4
35.	Df3 — e3 †	Ke7 — d8
36.	De3 — d2	Kd8 — d7
37.	h2 — h3	Kd7 — d6
38	Dd2 — b2	Dc4 n. d5 †

und Schwarz gewann.

XI.

G. R. Neumann. A. de Rivière.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	Sg8 — f6
4.	Sb1 — c3	d7 — d5
5.	Lc4 n. d5	Lf8 — b4
6.	Sg1 — f3	0 — 0
7.	0 — 0	c7 — c6
8.	Ld5 – b3	Lc8 — g4
9.	d2 — d3	Sf6 — h5
10.	d3 — d4	g7 — g5
11.	e4 — e5	Sb8 — a6
12.	Sc3 — e4	Lb4 — e7
13.	c2 — c3	Kg8 — h8?

(Siehe Diagramm.)

14.	Lb3 n. f7!	Tf8 n. f7
15.	Sf3 n. g5	Dd8 — d7

Nach 15. . . . . Lg4 n. d1 16. Sg5 n. f7 † Kh8 — g8 17. Sf7 n. d8 Ld1 — e2 18. Sd8 n. c6 b7 n. c6 19. Tf1 n. f4 würde Weiss einen Thurm und vier Bauern gegen Läufer und Springer haben.

Stellung nach dem 13. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
16. e5 — e6	Lg4 n. e6

Auf 16. . . . . Lg4 n. d1 folgt 17. Sg5 n. f7 † Kh8 — g8 18. e6 n. d7 u. s. w.

Weiss.	Schwarz.
17. Dd1 n. h5	Le7 n. g5
18. Se4 n. g5	Tf7 — f5
19. Lc1 n. f4	Le6 — c4
20. Lf4 — e5 †	Kh8 — g8
21. Tf1 n. f5	Dd7 n. f5
22. Dh5 — h6	Df5 — g6
23. Dh6 — h4	Ta8 — f8
24. Sg5 — e4	Lc4 — d3
25. Se4 — f6 †	Kg8 — f7
26. Ta1 — e1	Sa6 — c7?

Hierdurch verliert Schwarz die Qualität, die Partie war aber ohnehin schon verloren.

Weiss.	Schwarz.
27. Le5 — d6!	Sc7 — e6
28. Ld6 n. f8	Se6 n. f8
29. Sf6 — g4	Kf7 — g8
30. Sg4 — h6 †	Kg8 — h8
31. Te1 — e8	Kh8 — g7
32. Te8 — e7 †	Kg7 — h8
33. Dh4 f4	Aufgegeben.

XII.

G. R. Neumann. A. de Rivière.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. Lf1 — c4	Sg8 — f6
4. Sb1 — c3	Lf8 — b4
5. Sg1 — f3	

Stärker ist wohl 5. e4 — e5.

Weiss.	Schwarz.
5.	d7 — d6
6. 0 — 0	Lc8 — g4
7. e4 — e5!	d6 n. e5

Besser war 7. . . . . Lg4 n. f3 8. Dd1 n. f3 d6 n. e5 9. Df3 n. b7 Lb4 — c5 † 10. Kg1 — h1 Sb8 — d7.

Weiss.	Schwarz.
8. Lc4 n. f7 †!	Ke8 — f8
9. Lf7 — b3	Lb4 — c5 †
10. Kg1 — h1	Sb8 — c6

Besser war es wohl, schon im 9. Zuge den Springer zu entwickeln — vergl. den 12. Zug von Weiss.

Weiss.	Schwarz.
11. d2 — d3	Sc6 — d4
12. Sf3 n. d4!	Lc5 n. d4
13. Dd1 — e1	g7 — g5
14. Sc3 — e4	Sf6 — d7
15. De1 — b4 †	Kf8 — g7

(Siehe Diagramm.)

Weiss.	Schwarz.
16. Se4 n. g5!	Ld4 — c5

Stellung nach dem 15 Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Auf 16. . . . . Dd8 n. g5 folgt 17. Lc1 n. f4 und Weiss erhält drei Bauern und ein gutes Angriffsspiel für den geopferten Springer, auf 16. . . . . c7 — c5 folgt 17. Db4 — c4 und bei 17. . . . . Dd8 n. g5 18. Dc4 — f7 † Kg7 — h6 19. Tf1 n. f4!

Weiss.	Schwarz.
17. Db4 — c4	Th8 — f8

	Weiss.	Schwarz.
18.	Sg5 — f3	Lc5 — d6
19.	Lc1 — d2	Tf8 — f6
20.	Ld2 — c3	Dd8 — e8
21.	Ta1 — e1	De8 — h5
22.	d3 — d4	Ta8 — e8?

Es musste 22. . . . . Lg4 n. f3 geschehen.

	Weiss.	Schwarz.
23.	d4 n. e5	Ld6 n. e5
24.	Sf3 n. e5	Sd7 n. e5
25.	Tc1 n. e5	Aufgegeben.

XIII.

Dr. B. Suhle. P. Hirschfeld und B. von Guretzky-Cornitz.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	f7 — f5
4.	Dd1 — e2	Dd8 — h4 †
5.	Ke1 — d1	f5 n. e4
6.	De2 n. e4 †	Lf8 — e7
7.	Sg1 — f3	Dh4 — h5
8.	Th1 — e1	Sb8 — c6
9.	Lc4 n. g8	Th8 n. g8
10.	Sb1 — c3	d7 — d6
11.	Sc3 — d5	Lc8 — f5!
12.	De4 — c4	

Schwarz.



Weiss.

12. . . . . Lf5 n. c2 †

13. Kd1 — e2

Auf 13. Kd1 n. c2 folgt 13. . . . . Dh5 n. d5 14. Dc4 n. d5 Sc6 — b4 †.

13. . . . . Le7 — h4!

14. d2 — d4

Auf 14. Sd5 n. c7 † folgt Ke8 — d7 15. Sc7 n. a8 Tg8 — e8 † 16. Ke2 — f1 Te8 n. e1 † 17. Sf3 n. e1 Dh4 — d1 18. g2 — g3 f4 n. g3 19. Dc4 n. c2 Dd1 n. e1 † 20. Kf1 n. e1 g3 n. h2 † 21. Ke1 — e2 Sc6 — d4 † und Schwarz gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
14.	. . . .	0 — 0 — 0
15.	Sd5 n. f4	Dh5 — e8 †
16.	Lc1 — e3	Lh4 n. e1
17.	Ta1 n. e1	Lc2 — f5
18.	d4 — d5	Sc6 — e5
19.	Sf3 n. e5	De8 n. e5
20.	Te1 — c1	Td8 — d7
21.	Tc1 — c3	Tg8 — f8
22.	Ke2 — d2	Lf5 — e4
23.	g2 — g3	g7 — g5
24.	Le3 — b6	g5 n. f4
25.	Lb6 n. c7	De5 n. d5 †
26.	Dc4 n. d5	Le4 n. d5
27.	Lc7 n. d6 †	Ld5 — c6

Weiss giebt auf.

XIV.

C. Mayet. v. d. Lasa.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5 n. f4
3.	Lf1—c4	f7—f5
4.	Dd1—e2	f5 n. e4?
5.	De2—h5 †	g7—g6
6.	Dh5—e5 †	Dd8—e7
7.	De5 n. h8	Sg8—f6
8.	Sb1—c3	

Es musste 8. b2—b3 geschehen.

8.	. . . .	c7—c6
9.	g2—g3	d7—d5
10.	Lc4—f1	Ke8—f7
11.	Sg1—h3	Lc8 n. h3
12.	Lf1 n. h3	Sb8—d7
13.	g3 n. f4	Ta8—e8
14.	f4—f5	Sd7—e5
15.	d2—d4	Se5—f3 †
16.	Ke1—f1	Lf8—g7
17.	f5 n. g6 †	h7 n. g6
18.	Dh8 n. e8 †	Sf6 n. e8
18.	Lc1—e3	c6—c5

Besser war 19. . . . . Lg7 n. d4.

20.	Sc3 n. d5	De7—h4 †
21.	Kf2—g2	c5 n. d4
22.	Le3—f4	Dh4—d8
23.	c2—c4	Sf3—h4 †
24.	Kg2—f2	Se8—d6
25.	b2—b3	e4—e3 †
26.	Kf2—e2	d4—d3 †
27.	Ke2 n. d3	

Auf 27. Ke2 n. e3 entscheidet 27. . . . . Dd8—e8 † 28. Ke3 n. d3 De8—e4 † 29. Kd3—d2 Sh4 f3 †, oder 28. Ke3—f2 De8—e2 † 29. Kf2—g3 Sh4—f5 † 30. Lh3 n. f5 Sd6 n. f5 † 31. Kg3—h3 De2—f3 † 32. Lf4—g3 g6—g5.

	Weiss.	Schwarz.
27.	. . . .	Lg7 n. a1
28.	Th1 n. a1	Sh4—f5
29.	Ta1—f1	Kf7—g8
30.	Lh3—g4	b7—b5
31.	Lf4 n. d6	Dd8 n. d6
32.	Lg4 n. f5	b5 n. c4 †
33.	b3 n. c4	Dd6—a3 †
34.	Kd3—e2	g6 n. f5
35.	Sd5 n. e3	Da3 n. a2 †
36.	Ke2—d3	Da2—b3 †
37.	Kd3—e2	a7—a5
38.	Tf1 n. f5	Db3—b2 †
39.	Ke2—d3	a5—a4
40.	Tf5—b5	Db2 n. h2
41.	Se3—c2	Dh2—g3 †
42.	Kd3—d2	Dg3—f2 †
43.	Kd2—c3	Df2—f6 †
44.	Kc2—d2	a4—a3
45.	Sc2 n. a3	

Ein grobes Versehen.

45.	. . . .	Df6—d6 †
46.	Kd2—c3	Dd6 n. a3 †
47.	Kc3—d4	Kg7—f7

Weiss giebt auf.

XV.

G. Neumann. S. Rosenthal.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	—f4	e5 n. f4
3.	Lf1—c4	f7—f5
4.	Dd1—e2	Dd8—h4 †

	Weiss.	Schwarz.
5.	Ke1 — d1	f5 n. e4
6.	Sb1 — c3	c7 — c6
7.	Sc3 n. e4	Ke8 — d8
8.	Sg1 — f3	Dh4 — h5
9.	Se4 — g5	d7 — d5
10.	Sf3 — g5!	Dh5 — h4
11.	Sg5 — f7 †?	

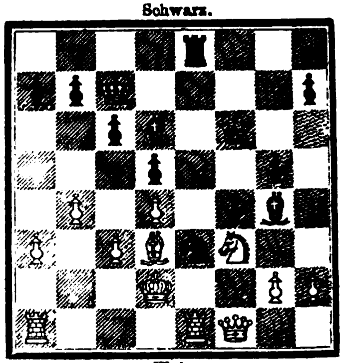
Weiss musste 11. Se5 — f7 † spielen und bei 11. .... Kd8—c7 mit 12. De2 — e5 † fortfahren.

11.	....	Kd8 — c7
12.	Lc4 — b3	Sg8 — h6
13.	Se5 — f3	Dh4 — f6
14.	Sf7 n. h8	Lf8 — d6
15.	d2 — d4	Lc8 — g4
16.	c2 — c3	Sb8 — d7
17.	Lb3 — c2	Ta8 n. h8
18.	Lc2 — d3	Df6 — f7
19.	Th1 — e1	Sd7 — f6
20.	Kd1 — c2	Th8 — e8
21.	De2 — f2	Sf6 — e4

Schwarz führt sein Spiel mit grosser Geschicklichkeit und Energie.

22.	Df2 — f1	Df7 — f6
23.	Lc1 — d2	g7 — g5
24.	b2 — b4	Sh6 — f5
25.	a2 — a3	Se4 n. d2
26.	Kc2 n. d2	Sf5 — e3!

Schwarz.



Weiss.

Der Vortheil der Stellung wiegt nun vollkommen den Verlust der Qualität auf.

	Weiss.	Schwarz.
27.	Df1 — f2	Lg4 — f5
28.	Ld8 n. f5	Df6 n. f5
29.	Kd2 — c1	g5 — g4
30.	Sf3 — g1	f4 — f3!
31.	Kc1 — b2	Df5 — d3
32.	g2 n. f3	Se3 — c4 †
33.	Kb2 — b3	Sc4 — d2 †
34.	Kb3 — b2	Sd2 — c4 †

Remis.

XVI.

G. R. Neumann. S. Rosenthal.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	f7 — f5
4.	Dd1 — e2	Dd8 — h4 †
5.	Ke1 — d1	f5 n. e4
6.	Sb1 — c3	c7 — c6
7.	Sc3 n. e4	Ke8 — d8
8.	Sg1 — f3	Dh4 — h5
9.	Se4 — g5	Sg8 — h6
10.	d2 — d4	d7 — d5
11.	Lc1 n. f4!	Lc8 — g4

Auf 11. .... d5 n. c4 folgt 12. De2 — e5 Lc8 — g4 [12. .... Sb8 — a6 13. Sg5 — e6 † nebst 17. De5 n. h5] 13. De5 — c7 † Kd8 — e8 14. Th1 — e1 † u. s. w., am besten geschah hier wohl 11. .... Dh5 — e8.

12.	De2 — e5	Sb8 — d7
13.	De5 — c7 †	Kd8 — e8

Weiss.	Schwarz.
14. Th1 — e1 †	Lf8 — e7
15. Lc4 — d3	Sh6 — f5
16. Kd1 — d2	Lg4 n. f3
17. Sg5 n. f3	

Weiss droht mit 18. Te1 n. e7 † nebst 19. Ta1 — e1 †.

Weiss.	Schwarz.
17.	Dh5 — g4
18. Te1 — e2	Ke8 — f8
19. h2 — h3	Le7 — d8
20. Lf4 — d6 †	Aufgegeben.

Schwarz kann Matt oder Damenverlust nicht abwehren.

XVII.

P. Hirschfeld. B. v. Guretzky-Cornitz.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. Lf1 — c4	f7 — f5
4. Sb1 — c3 ?	Dd8 — h4 †
5. Ke1 — f1	f5 n. e4
6. Sc3 n. e4	Sg8 — f6
7. Sg1 — f3	Dh4 — h6
8. Dd1 — e2	Lf8 — e7
9. d2 — d4	d7 — d5

Durch das Bauernopfer erlangt Schwarz eine schnelle Entwicklung.

Weiss.	Schwarz.
10. Se4 n. f6 †	Dh6 n. f6
11. Lc4 n. d5	c7 — c6
12. Ld5 — b3	Lc8 — g4
13. c2 — c3	Sb8 — d7
14. h2 — h3	Lg4 n. f3
15. De2 n. f3	0 — 0 — 0
16. a2 — a4	Le7 — d6
17. a4 — a5	a7 — a6
18. Lb3 — c4	Ld6 — c7

Hiermit paralysirt Schwarz jeden Angriffsversuch des Gegners durch Lc4 n. a6.

Weiss.	Schwarz.
19. b2 — b4	Td8 — e8
0. Kf1 — g1	Th8 — f8
1. Lc1 — d2	Df6 — h4
2. Kg1 — f1	Te8 — e3
23. Df3 — f2	Dh4 — g3
24. Ta1 — e1	

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
24.	f4 — f3 !
25. Df2 n. g3	f3 n. g2 † †
26. Kf1 — g1	

Auf 26. Kf1 n. g2 folgt Matt in 2 Zügen.

Weiss.	Schwarz.
26.	g2 n. h1 D †
27. Kg1 n. h1	Te3 n. g3

Weiss giebt auf.

XVIII.

W. Kornfeld. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	d7 — d5 !
4.	Lc4 n. d5	Sg8 — f6

Besser ist 4. . . . . Dd8 — h4 †.

5.	Sb1 — c3 !	Lf8 — b4
6.	Sg1 — e2	

Besser ist 6. Sg1 — f3.

6.	. . . .	c7 — c6
7.	Ld5 — b3	Lc8 — g4
8.	d2 — d3 ?	

Hier musste Weiss rochiren.
(Siehe Diagramm.)

Stellung nach dem 8. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

8.	. . . .	Sf6 n. e4 !
9.	d3 n. e4	Dd8 — h4 †
10.	Ke1 — f1	f4 — f3 !
11.	g2 n. f3	Lg4 — h3 †
12.	Kf1 — g1	Lb4 — c5 †
13.	Se2 — d4	Lc5 — d4 †

	Weiss.	Schwarz.
14.	Dd1 n. d4	Dh4 — e1 † und Matt.

XIX.

A. Anderssen. P. Journoud.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	d7 — d5
4.	Lc4 n. d5	Sg8 — f6
5.	Sb1 — c3 !	Lf8 — b4
6.	Sg1 — f3 !	c7 — c6
7.	Ld5 — b3	Lb4 n. c3
8.	b2 n. c3	Sf6 n. e4
9.	Lc1 — a3	Se4 — g5
10.	0 — 0	Sg5 n. f3 †
11.	Dd1 n. f3	Lc8 — e6
12.	Lb3 n. e6	f7 n. e6
13.	Df3 — h5 †	Ke8 — d7
14.	Tf1 n. f4	Kd7 — c8
15.	Tf4 — d5	Sb8 — d7
16.	Ta1 — f1	Dd8 — e8

	Weiss.	Schwarz.
17.	Tf1 — f7	Sd7 — f6

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
18. La3 — d6 !	Sf6 — d5

Auf 18. . . . . Sf6 n. h5 folgt 19. Tf7 — c7 † Kc8 — d8 ! 20. Ld6 — e5 † u. s. w.

Weiss.	Schwarz.
19. Td4 n. d5	c6 n. d5
20. Tf7 — c7 †	Aufgegeben.

XX.

L. Paulsen. A. Anderssen.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. Lf1 — c4	d7 — d5
4. Lc4 n. d5	c7 — c6 ?

Besser ist sofort 4. . . . . Dd8 — h4 †.

Weiss.	Schwarz.
5. Ld5 — b3	Dd8 — h4 †
6. Ke1 — f1	g7 — g5
7. d2 — d4	Lf8 — g7
8. Sb1 — c3	Sg8 — e7
9. Sg1 — f3	Dh4 — h5
10. h2 — h4	h7 — h6
11. Th1 — h2	g5 — g4
12. Sf3 — g1	f4 — f3
13. g2 n. f3	g4 n. f3
14. Dd1 n. f3	Lc8 — g4
15. Df3 — f2	Th8 — f8
16. Sg1 — e2	Sb8 — d7
17. e4 — e5	0 — 0 — 0
18. Sc3 — e4	

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
18.	Sd7 n. e5

Schwarz opfert einen Offizier, um den Vortheil seiner Stellung möglichst schnell zur Geltung zu bringen.

Weiss.	Schwarz.
19. Se2 — g3	Dh5 — g6
20. d4 n. e5	Td8 — d1 †
21. Kf1 — g2	Lg7 n. e5
22. h4 — h5	Dg6 — g7
23. Th2 — h1	

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
23.	Lg4 — f5
24. Lc1 — g5	

Auf 24. Th1 n. d1 folgt 24. . . . . Lf5 n. e4 † 25. Kg2 — h2 Dg7 — g4 !.

Weiss.	Schwarz.
24.	Lf5 n. e4 †
25. Sg3 n. e4	Td1 n. a1
26. Th1 n. a1	f7 — f5
27. Ta1 — f1	Kc8 — b8

	Weiss.	Schwarz.
28.	Kg2 — h1	h6 n. g5
29.	Se4 — c5	Tf8 — h8
30.	Df2 — e2	Lc5 — d6

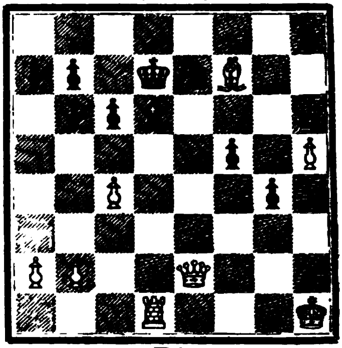
Weiss drohte 31. Sc5 — d7 † nebst 32. Sd7 n. e5.

31.	Sc5 — d7 †	Kb8 — c7
32.	Tf1 — d1	Dg7 — h6
33.	Lb3 — e6	g5 — g4 !
34.	Le6 — f7	Kc7 n. d7
35.	c2 — c4	

(Siehe Diagramm.)

Stellung nach dem 35. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

35.	. . . .	Dh6 — f6 !
36.	De2 — d2	Se7 — c8
37.	Dd2 — b4	Df6 — h4 †
38.	Kh1 — g2	Dh4 — h3 †
39.	Kg2 — f2	Dh3 — f3 †
40.	Kf2 — e1	Df3 n. d1 †
41.	Ke1 n. d1	Ld6 n. b4

und Weiss giebt auf.

XXI.

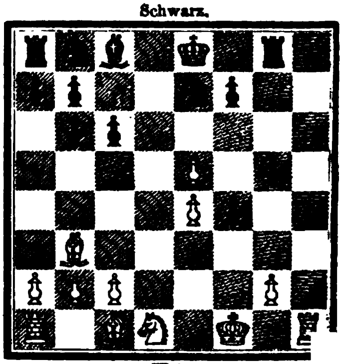
Dr. B. Suhle. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	d7 — d5
4.	Lc4 n. d5	c7 — c6
5.	Ld5 — b3	Dd8 — h4 †
6.	Ke1 — f1	g7 — g5
7.	d2 — d4	Lf8 — g7
8.	Sb1 — c3	Sg8 — e7
9.	Sg1 — f3	Dh4 — h5
10.	h2 — h4	h7 — h6
11.	Sf3 — e5	Dh5 n. d1 †
12.	Sc3 n. d1	Lg7 n. e5
13.	d4 n. e5	Th8 — g8
14.	h4 n. g5	h6 n. g5

(Siehe Diagramm.)

Stellung nach dem 14. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

15.	Sd1 — f2 !	Lc8 — e6

Besser ist wohl 15. . . . . Se7 — g6.

16.	Lb3 n. e6	f7 n. e6
17.	Th1 — h5	Sb8 — d7

	Weiss.	Schwarz
18.	Sf2 — h3	Sd7 n. e5
19.	Sh3 n. g5	0 — 0 — 0
20.	Sg5 n. e6	Td8 — e8

	Weiss.	Schwarz.
21.	Lc1 n. f4	Se7 — g6
22.	Lf4 n. e5	Te8 n. e6
23.	Le5 — h2	Te6 n. e4
24.	Th5 — h7	Sg6 — f4
25.	Lh2 n. f4	Te4 n. f4 †
26.	Kf1 — g1	Tf4 — g4
27.	Th7 — h2	

Schwarz.



Weiss.

27. . . . . Kc8 — c7 ?

Mit 27. . . . . Tf4 — d4 nebst 28. . . . . Td4 — d2 hätte Schwarz wohl Remis erlangt.

	Weiss.	Schwarz.
28.	Ta1 — d1	Kc7 — b6
29.	Td1 — d2	a7 — a5
30.	Th2 — h3	Kb6 — b5
31.	Kg1 — h2	a5 — a4
32.	a2 — a3	c6 — c5
33.	g2 — g3	b7 — b6
34.	Td2 — g2	Kb5 — a5
35.	Th3 — h4	Tg4 — g5
36.	g3 — g4	Ka5 — b5
37.	Kh2 — h3	Kb5 — c4
38.	Th4 — h5	Tg5 — g6
39.	g4 — g5	b6 — b5
40.	Tg2 — g4 †	Kc4 — d5
41.	Kh3 — h4	Tg6 — e6
42.	g5 — g6 †	Kd5 — d6
43.	g6 — g7	Te6 — e1
44.	Tg4 — g6 †	Kd6 — e7
45.	Kh4 — g5	b5 — b4
46.	Kg5 — h6	b4 n. a3
47.	b2 n. a3	Te1 — f1
48.	Kh6 — h7	Ke7 — f7
49.	Tg6 — g5	Tf1 — f6
50.	Th5 — h6	Tf6 — f2
51.	Tg5 — g6	Aufgegeben.

XXII.

Dr. B. Suhle. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	d7 — d5
4.	Lc4 n. d5	c7 — c6
5.	Ld5 — b3	Dd8 — h4 †
6.	Ke1 — f1	g7 — g5
7.	d2 — d4	Lf8 — g7
8.	Sb1 — c3	Sg8 — e7
9.	Sg1 — f3	Dh4 — h5
10.	h2 — h4	h7 — h6
11.	Sf3 — e5	Dh5 n. d1 †
12.	Sc3 n. d1	Lg7 n. e5
13.	d4 n. e5	Th8 — g8
14.	h4 n. g5	h6 n. g5
15.	Sd1 — f2	Se7 — g6
16.	Sf2 — d3	

Besser ist hier 16. Th1—h5.

16. . . . . b7 — b6

Um dem feindlichen Springer das Feld c5 zu nehmen.

17.	Kf1 — f2	Lc8 — e6
18.	Lc1 — d2	Sb8 — d7

	Weiss.	Schwarz.
19.	Ld2 — c3	0 — 0 — 0
20.	Ta1 — g1	Td8 — e8
21.	Lb3 n. e6	f7 n. e6
22.	g2 — g3	f4 n. g3 †
23.	Kf2 n. g3	Sg6 — h4
24.	Tg1 — f1	c6 — c5 !
25.	b2 — b3	b6 — b5
26.	Th1 — h2	c5 — c4
27.	b3 n. c4	b5 n. c4
28.	Sd3 — b2	Sd7 — c5
29.	Tf1 — e1	

(Siehe Diagramm.)

29.	. . . .	Te8 — f8
30.	Te1 — e3	

Bei 30. Lc3 — d4 gewinnt Schwarz mit 30. . . . . Tf8 — f3 † 31. Kg3 — g4 Tf3 — f4 † 32. K beliebig Sc5 n. e4.

30.	. . . .	Tf8 — f4 !
31.	Sb2 n. c4	Sc5 n. e4 †

Stellung nach dem 29. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
32.	Te3 n. e4	Sh4 — f5 † !
33.	Kg3 — g2	Tf4 n. e4

Weiss giebt auf.

XXIII.

G. . . . . W. Steinitz.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	d7 — d5
4.	Lc4 n. d5	Dd8 — h4 †
5.	Ke1 — f1	Sg8 — e7
6.	Sb1 — c3	g7 — g5
7.	Sg1 — f3	Dh4 — h5
8.	h2 — h4	h7 — h6
9.	Kf1 — g1	

Auf 9. d2 — d4 erwidert Schwarz 9. . . . . Lf8 — g7.

9.	. . . .	g5 — g4
10.	Sf3 — d4	f4 — f3
11.	g2 n. f3	g4 n. f3
12.	Dd1 n. f3	

Auf 12. Sd4 n. f3 würde 12. . . . . Lc8 — g4 13. Kg1 — f2 Sb8 — c6 folgen.

	Weiss.	Schwarz.
12.	. . . .	Th8 — g8 †
13.	Kg1 — f1	Lc8 — g4
14.	Df3 — f6 ?	Sb8 — d7
15.	Df6 — f4	Se7 n. d5
16.	Sc3 n. d5	Lf8 — c5 !
17.	Sd5 n. c7 †	Ke8 — d8
18.	Sc7 n. a8	

(Siehe Diagramm.)

18.	. . . .	Lg4 — h3 † !
19.	Kf1 — e1	

Auf 19. Th1 n. h3 folgt 19. . . . . Dh5 — d1 † 20. Kf1 — f2 Lc5 n. d4 †.

Stellung nach dem 18. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
19.	Lc5 — d6
20. Df4 n. d6	Dh5 n. h4 †
21. Ke1 — e2	Dh4 n. e4 †
22. Ke2 — f2	Tg8 — g2 †
23. Kf2 — f1	Tg2 — h2 †
24. Kf1 — g1	De4 — g2 †

und Matt.

XXIV.

J. H. Zukertort. C. Tausig.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. Lf1 — c4	d7 — d5
4. Lc4 n. d5	Dd8 — h4 †
5. Ke1 — f1	g7 — g5
6. d2 — d4	Lf8 — g7
7. Sb1 — c3	Sg8 — e7
8. Sg1 — f3	Dh4 — h5
9. h2 — h4	h7 — h6
10. Sf3 — e5	Dh5 n. d1 †
11. Sc3 n. d1	Se7 n. d5 !
12. e4 n. d5	Lc8 — f5
13. c2 — c3	Sb8 — d7

Schwarz spielt nicht sofort auf Eroberung des d-Bauern, da Weiss denselben doch nicht decken kann.

14. h4 n. g5	h6 n. g5
15. Th1 n. h8 †	Lg7 n. h8
16. Se5 n. d7	Ke8 n. d7
17. Sd1 — f2	Kd7 — d6 !
18. Lc1 — d2	Ta8 — e8

Schwarz.



Weiss.

Weiss hat nun keinen Zug, der den Verlust abwenden könnte.

Weiss.	Schwarz.
19. Ta1 — e1	Te8 n. e1 †
20. Ld2 n. e1	Kd6 n. d5
21. Kf1 — e2	c7 — c5
22. d4 n. c5	Kd5 n. c5

Weiss.	Schwarz.
23. Ke2 — d2	

Bei 23. Ke2—f3 spielt Schwarz 23. .... Lf5 — b1 24. a2 — a3 Kc5 — c4.

Weiss.	Schwarz.
23.	g5 — g4
24. Kd2 — e2	Lh8 — e5

und Schwarz gewann.

XXV.

C. Mayet. A. Anderssen.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. Lf1 — c4	d7 — d5
4. e4 n. d5	Dd8 — h4 †
5. Ke1 — f1	Lf8 — d6
6. d2 — d4	Sg8 — e7
7. Sb1 — c3	Lc8 — f5
8. Sg1 — f3	Dh4 — h5
9. Sc3 — b5	g7 — g5
10. Dd1 — e1	Sb8 — d7
11. Sb5 n. d6 †	c7 n. d6
12. De1 — b4	g5 — g4
13. Sf3 — e1	f4 — f3
14. Db4 n. d6	

Besser war 14. Lc1 — f4.

14.	Ta8 — c8
15. Lc4 — b3	

Stärker war 15. Lc4 — b5.

15.	f3 n. g2 †
16. Se1 n. g2	

(Siehe Diagramm.)

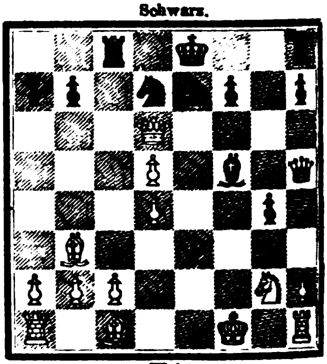
16.	g4 — g3!
17. Dd6 n. g3	

Bei 17. Lc1 — e3 gewinnt Schwarz mit 17. .... Dh5 — f3 † 18. Kf1 — g1 Lf5 — e4 19. Dd6 n. g3 Th8 — g8.

17.	Th8 — g8

Stellung nach dem 17. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz
18. Dg3 — f2	Tg8 n. g2!
19. Df2 n. g2	

Auf 19. Kf1 n. g2 folgt Matt in 3 Zügen.

19.	Lf5 — h3
20. Dg2 n. h3	Dh5 n. h3 †
21. Kf1 — f2	Sd7 — f6
22. Lc1 — f4	Sf6 — e4 †
23. Kf2 — e2	Se7 n. d5
24. Lf4 — g3	Dh3 — g

Weiss giebt die Partie

XXVI.

W. Schulten. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	d7 — d5
4.	e4 n. d5	Dd8 — h4 †
5.	Ke1 — f1	Lf8 — d6
6.	Lc4 — b3	Sg8 — e7
7.	c2 — c4	0 — 0
8.	d2 — d4	b7 — b6
9.	Sb1 — c3	Lc8 — a6
10.	Sg1 — f3	Dh4 — h5;
11.	Sc3 — e2	

Besser war 11. Kf1 — f2 nebst 12. Sc3 — e4, um den Läufer auf d6 abzutauschen.

11.	. . . .	Se7 — g6
12.	Lc1 — d2	Sb8 — d7
13.	Dd1 — c1	Sd7 — f6
14.	Kf1 — g1 ?	

Weiss musste den f-Bauer nehmen.

14.	. . . .	Sf6 n. d5
15.	Se2 — g3	f4 n. g3
16.	h2 n. g3	Dh5 — g4
17.	c4 n. d5	Ld6 n. g3
18.	Dc1 — c3	Ta8 — e8
19.	Sf3 — g5	

Längeren Widerstand bot 19. Lb3 — c4.

Schwarz.



Weiss.

19.	. . . .	Lg3 — f2 †
20.	Kg1 — h2	Te8 — e3
21.	Dc3 n. e3	Lf2 n. e3
22.	Ld2 n. e3	Sg6 — f4

Weiss giebt die Partie auf.

XXVII.

C. Mayet. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	d7 — d5
4.	e4 n. d5	Dd8 — h4 †
5.	Ke1 — f1	Lf8 — d6
6.	Sg1 — f3	Dh4 — h6

6. . . . . Dh4 — h5 ist vorzuziehen.

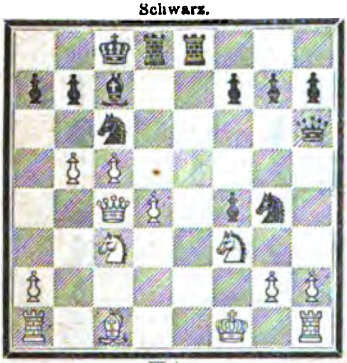
7.	d2 — d4	Sg8 — e7
8.	Lc4 — b5 †	

Hierdurch gewinnt Schwarz einen grossen Vorsprung in der Entwicklung.

8.	. . . .	Lc8 — d7
9.	Lb5 n. d7 †	Sb8 n. d7
10	c2 — c4	c7 — c5

	Weiss.	Schwarz.
11.	d5 n. c6	Se7 n. c6
12.	c4 — c5	Ld6 — c7
13.	Sb1 — c3	0 — 0 — 0
14.	Dd1 — e2	Sd7 — f6
15.	De2 — c4	Th8 — e8
16.	b2 — b4	Sf6 — g4
17.	b4 — b5	

Schwarz.



Weiss.

17.	....	Sc6 n. d4
18.	h2 — h4	

Bei 18. Sf3 n. d4 erzwingt Schwarz mit 18. .... Dh6 — h4 das Matt in spätestens 5 Zügen.

18.	....	Sd4 — f5
19.	Dc4 n. f7	Sf5 — g3 †

	Weiss.	Schwarz.
20.	Kf1 — g1	

Schwarz.



Weiss.

20.	....	Dh6 — d6!
21.	Lc1 — a3	

Weiss muss das auf c5 und d1 drohende Matt decken, auf 21. c5 n. d6 folgt mit 21. .... Lc7 — b6 † Matt in 3 Zügen.

21.	....	Dd7 — d3
22.	Sc3 — d5	

Weiss hat keinen bessern Zug. auf 22. Ta1 — e1 folgt Matt in 2 Zügen.

22.	....	Dd3 — f1 †!
23.	Ta1 n. f1	Sg3 — e2 †

und Matt.

XXVIII.

W. Schulten. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — c4	d7 — d5
4.	e4 n. d5	Dd8 — h4 †
5.	Ke1 — f1	Lf8 — d6
6.	d2 — d4	Sg8 — e7
7.	Lc4 — b3	g7 — g5
8.	c2 — c4	b7 — b6
9.	Sg1 — f3	Dh4 — h5
10.	Dd1 — e1	Lc8 — f5

	Weiss.	Schwarz.
11.	Sf3 — e5	Sb8 — d7
12.	Lb3 — a4	0 — 0 — 0
13.	Se5 — c6	Se7 n. c6
14.	d5 n. c6	

Schwarz.



Weiss.

14.	. . . .	Se7 — e5!

	Weiss.	Schwarz.
15.	La4 — d1	

Auf 15. d4 n. c5 entscheidet 15. . . . . Lf5 — d3 † nebst 16. . . . . Ld6 n. c5 †.

15.	. . . .	Lf5 — d3 †
16.	Kf1 — g1	Th8 — e8
17.	De1 — e2	

Der einzige Zug, um die Felder d1 und e1 zu decken.

17.	. . . .	Dh5 — h4
18.	g2 — g3	

Weiss hat keinen Rettungszug.

18.	. . . .	f4 n. g3
19.	Kg1 — g2	

Auf 19. Dd2 n. g5 folgt 19. . . . . Te8 — e2 † 20. Kg1 — g2 Ld3 — e4 † u. s. w.

19.	. . . .	Ld3 — e4 †
20.	Ld1 — f3	Le4 n. f3 †
21.	Kg2 n. f3	Dh4 — e4 †

und Matt.

Eingeschränktes Läufergambit.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — e2	

Das eingeschränkte Läufergambit wurde versucht in Berücksichtigung des Umstandes, dass bei der klassischen Vertheidigung des gewöhnlichen Läufergambits der Rückzug des Läufers nach e2 in vielen Varianten äusserst vortheilhaft ist. Deshalb kann auch 3. . . . . Dd8 — h4 † nebst 4. . . . . g7 — g5 hier nicht empfohlen werden, da Weiss dann mit 5. Sb1 — c3 und 6. d2 — d4 in Vortheil kommt; Schwarz muss auf schleunigste Entwicklung der Figuren bedacht sein und spielt am besten

3.	. . . .	d7 — d5
4.	e4 n. d5	

Auf 4. e4 — e5 folgt 4. . . . . f7 — f6 5. e5 n. f6 Sg8 n. f6 6. d2 — d4 Lf8 — d6 7. Sb1 — c3 0 — 0 mit besserem Spiel.

4.	. . . .	Dd8 — h4 †
5.	Ke1 — f1	Lf8 — d6

	Weiss.	Schwarz.
6.	Sg1 — f3	Dh4 — h6
7.	Sb1 — c3	Lc8 — f5
8.	d2 — d4	Sb8 — d7
9.	Dd1 — e1	0 — 0 — 0

und Schwarz hat ein vorzügliches entwickeltes Spiel.

Erläuternde Partie.

E. Schmidt. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4
3.	Lf1 — e2	d7 — d5 !
4.	e4 — e5	f7 — f6
5.	e5 n. f6	

Auf 5. d2 — d4 folgt 5. .... f6 n. e5 6. d4 n. e5 Dd8 — h4 † 7. Ke1 — f1 Lf8 — c5.

5.	....	Sg8 n. f6
6.	d2 — d4	Lf8 — d6
7.	Sb1 — c3	0 — 0
8.	Sg1 — f3	c7 — c6
9.	0 — 0	Sb8 — d7
10.	Dd1 — d3	Dd8 — e8
11.	Lc1 — d2	Sf6 — e4
12.	Ta1 — e1	Sd7 — f6
13.	Sf3 — h4	

Ein vergeblicher Versuch, die Postirung des feindlichen Läufers auf f5 zu hindern.

13.	....	g7 — g5
14.	Sh4 — f3	Lc8 — f5
15.	Sc3 n. e4 !	Sf6 n. e4

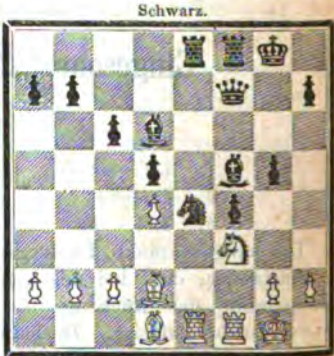
Auf 15. .... d5 n. e4 folgt mit Vortheil 16. Dd3 — b3 † Lf5 — e6 17. Le4 — c4 !.

16.	Le2 — d1	

Der einzige Zug, um den mit 16. .... Se4 — g3 drohenden Qualitätsverlust zu verhüten: auf 16. Dd3 — b3 folgt 16. .... g5 — g4.

	Weiss.	Schwarz.
16.	....	De8 — f7
17.	Dd3 — e2	Ta8 — e8

Schwarz.



Weiss.

Weiss ist nun genöthigt, noch einen Bauer preiszugeben.

18.	Sf3 — e5	Ld6 n. e5
19.	d4 n. e5	Te8 n. e5
20.	Ld2 — c3	Te5 — e6
21.	De2 — d3 !	Se4 n. c3

Bei 21. .... Se4 — g3 ver-

liert Schwarz den Springer durch 22. Dd3 — d4.

	Weiss.	Schwarz.
22.	Dd3 n. c3	Tf8 — e8
23.	Dc3 — d2	Te6 n. e1
24.	Tf1 n. e1	Te8 n. e1 †
25.	Dd2 n. e1	Df7 — e6

Der schnellste Weg sein numerisches Uebergewicht zur Geltung zu bringen.

	Weiss.	Schwarz.
26.	De1 n. e6 †	Lf5 n. e6
27.	h2 — h3	d5 — d4
28.	a2 — a3	Kg8 — g7
29.	Kg1 — f2	Kg7 — f6
30.	Kf2 — f3	Kf6 — e5
31.	Kf3 — f2	a7 — a5
32.	a3 — a4	c6 — c5
33.	b2 — b3	Le6 — d5
34.	Ld1 — e2	Ld5 — e4
35.	Le2 — d1	Ke5 — d5
36.	g2 — g4	c5 — c4
37.	Kf2 — e2	c4 — c3
38.	Ke2 — e1	Kd5 — c5
39.	Ke1 — e2	Kc5 — b4
40.	Ke2 — e1	d4 — d3
41.	b2 n. d3	Le4 n. d3
42.	Ke1 — f2	c3 — c2

Weiss giebt auf.

Das unregelmässige Königs-Gambit.

Zum unregelmässigen Königs-Gambit werden einige selten vorkommende Varianten des Königs-Gambits gezählt, in denen der Anziehende nach den Zügen

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 n. f4

entweder mit 3. h2 — h4 den Deckungszug 3. . . . . g7 — g5 hindern will, oder zum sofortigen Angriff auf den Bauer f4 durch Entwicklung der Dame schreitet. Diese Spielarten sind sämmtlich für den Anziehenden nicht vortheilhaft.

1. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
3.	h2 — h4	

Diese Variante führt den Namen Königsthurmbauer-Gambit.

	Weiss.	Schwarz.
3.	. . . .	Lf8 — e7
4.	Sg1 — f3	

4. Dd1 — g4 folgt mit Vortheil 4. . . . . d7 — d5 5. Dg4 n. f4 d 4 6. Df4 n. e4 Sg8 — f6 7. De4 — f3 0 — 0 8. Lf1 — c4 Lc8 9. Df3 n. b7 Dd8 — d6 und bei 10. Db7 n. a8 Sb8 — c6 11. — b7 Dd6 — g3 † 12. Ke1 — f1 Sf6 — e4.

	Weiss.	Schwarz.
4.	. . . .	Sg8 — f6
5.	Sb1 — c3	

Auf 5. e4—e5 folgt mit Vortheil 5. . . . . Sf6—h5, auf 5. d2—d3 ebenfalls:

Weiss.	Schwarz.
5.	d7—d5
6. e4 n. d5	

Bei 6. e4—e5 spielt Schwarz 6. . . . . Sf6—h5 7. d2—d4 Lc8—g4 8. Dd1—d3 0—0 9. Sc3—e2 f7—f6 10. Se2 n. f4 f6 n. e5 11. Sf4 n. h5 e5—e4! 12. Dd3—b3 Lg4 n. h5.

Weiss.	Schwarz.
6.	Sf6 n. d5
7. Sc3 n. d5	

Auf 7. d2—d4 folgt 7. . . . . Sd5 n. c3 8. b2 n. c3 Le7—d6.

Weiss.	Schwarz.
7.	Dd8 n. d5
8. d2—d4	Le7—d6
9. c2—c4	Dd5—e6 †
10. Lf1—e2	c7—c6
11. Dd1—b3	0—0

und Schwarz hat das bessere Spiel.

2. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
3. Dd1—f3	Dd8—h4 †
4. Df3—f2	Dh4 n. f2 †
5. Ke1 n. f2	Lf8—c5 †
6. Kf2—f3	Lc5 n. g1
7. Th1 n. g1	g7—g5
8. h2—h4	h7—h6

und Schwarz wird den Gambitbauer behaupten.

3. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
3. Dd1—g4	d7—d5
4. Dg4 n. f4	Lf8—d6
5. e4—e5	

Auf 5. Df4—f3 folgt 5. . . . . Dd8—h4 † nebst 6. . . . . Dh4 n. e4 †.

Weiss.	Schwarz.
5.	Dd8—e7
6. d2—d4	f7—f6
7. Sg1—f3	Sb8—d7
8. Sb1—c3	c7—c6
9. Lf1—e2	f6 n. e5
10. d4 n. e5	Sd7 n. e5
11. Sf3 n. e5	Ld6 n. e5
12. Df4—f3	Sg8—f6

und Schwarz hat bei guter Stellung einen Bauer mehr.

Erläuternde Partie.

Dr. Ritter. Weiss.	J. H. Zukertort. Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 n. f4
3. h2 — h4	Lf8 — e7
4. Dd1 — g4	d7 — d5
5. Dg4 n. f4	d5 n. e4
6. Df4 n. e4	Sg8 — f6
7. De4 — f3	0 — 0
8. c2 — c3	Sb8 — c6
9. d2 — d4	Lc8 — g4
10. Df3 — f2	Le7 — c5
11. Lc1 — e3	

Auf 11. d4 n. c5 folgt 11. . . . . Dd8 — d1 † und Matt.

11.	Tf8 — e8
12. Sb1 — d2	Sc6 n. d4
13. c3 n. d4	Lc5 n. d4
14. Sd2 — c4	Sf6 — d5
15. Lf1 — e2	Sd5 n. e3
16. Sc4 n. e3	Ld4 n. e3
17. Df2 — g3	Dd8 — d2 †
18. Ke1 — f1	

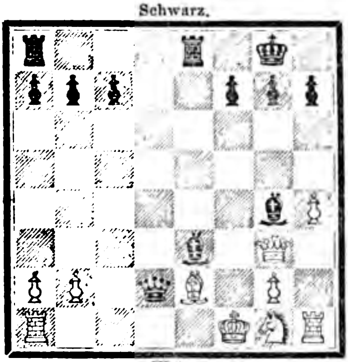
(Siehe Diagramm.)

18.	Te8 — e4
19. Le2 n. g4	

Längeren Widerstand bot 19. Sg1 — f3.

Stellung nach dem 18. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
19.	. . . .	Te4 n. g4
20.	Dg3 — f3	Ta8 — e8
21.	Sg1 — h3	Le3 — b6
22.	Ta1 — d1	

Bei 22. Df3 n. g4 entscheidet 22. . . . . Dd2 — d3 †.

22.	. . . .	Tg4 — e4

Weiss giebt auf.

Das abgelehnte Königs-Gambit.

[Wä]hrend im angenommenen Königs-Gambit der Nachziehende bei richt[iger] Fortsetzung, wie in den vorhergehenden Abschnitten gezeigt wur[de], stets das bessere Spiel erhält, bietet das abgelehnte Königs-Gambit kein[e] Fortsetzung, die demselben irgend welchen Vortheil einräumt, ja

die Praxis der Meisterpartien beweist eher das Gegentheil. Wir betrachten im Folgenden die drei Hauptarten der Ablehnung nach den Zügen

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	

1. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
2.	. . . .	d7 — d6
3.	Lf1 — c4	

Recht gut ist hier auch 3. Sg1 — f3.

3.	. . . .	Sg8 — f6

Auf 3. . . . . e5 n. f4 folgt am besten 4. d2 — d4.

4.	Sb1 — c3	Lc8 — g4
5.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
6.	0 — 0	Lg4 n. f3
7.	Dd1 n. f3	

und Weiss hat das bessere Spiel.

2. Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
2.	. . . .	Lf8 — c5

Dies ist die sicherste Art der Ablehnung.

3.	Sg1 — f3	d7 — d6
4.	c2 — c3	

Nicht so gut wäre 4. Lf1 — c4.

4.	. . . .	Lc8 — g4
5.	Lf1 — e2	

Um ohne Positionsnachtheil mit d2 — d4 das Centrum formiren zu können.

5.	. . . .	Lg4 n. f3
6.	Le2 n. f3	Sb8 — c6
7.	b2 — b4	Lc5 — b6
8.	b4 — b5	Sc6 — e7
9.	d2 — d4	e5 n. f4
10.	Lc1 n. f4	Se7 — g6
11.	Lf4 — e3	Sg8 — f6
12.	Sb1 — d2	0 — 0
13.	0 — 0	

Die Spiele stehen ziemlich gleich, Weiss wohl etwas besser.

3. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
2.	d7 — d5
3. e4 n. d5	

Zu gleichem Spiel führt 3. Sg1 — f3 d5 n. e4 4. Sf3 n. e5 Lc8 — e6 5. d2 — d4 e4 n. d3 6. Lf1 n. d3.

3.	e5 — e4

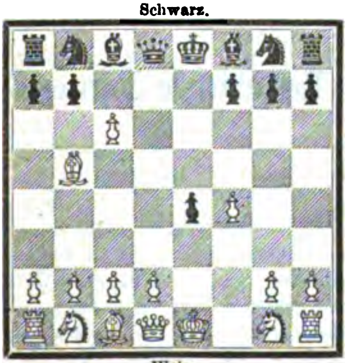
Dies ist das von Falkbeer und Lederer empfohlene Mittelgambit, welches wohl Schwarz für den Augenblick den Angriff verschafft, der aber das Opfer eines Bauern nicht aufwiegt. Auf 3. . . . . Dd8 n. d5 folgt mit Vortheil 4. Sb1 — c3 Dd5 — e6 5. f4 n. e5! De6 n. e5 † 6. Lf1 — e2 Lf8 — d6 7. Sg1 — f3 De5 — e7 8. d2 — d4 Lc8 — e6 9. 0 — 0, auf 3. . . . . e5 n. f4 folgt mit recht gutem Spiel für Weiss 4. Lf1 — b5 † oder 4. Sg1 — f3 — vergl. S. 440.

4. Lf1 — b5 †	

Nicht gut ist 4. Sb1 — c3 wegen 4. . . . . Sg8 — f6 5. d2 — d3 Lf8 — b4 und bei 6. Lc1 — d2 e4 — e3!, auch 4. d2 — d3 ist weniger stark, es folgt dann 4. . . . . Dd8 n. d5 5. Sb1 — c3 Lf8 — b4 mit etwa gleichem Spiel.

4.	c7 — c6
5. d5 n. c6	

Schwarz.



Weiss.

I.

Weiss.	Schwarz.
5.	b7 n. c6
6. Lb5 — c4	Sg8 — f6
7. d2 — d4	Lf8 — d6

Auf 7. . . . . Sb8 — d7 folgt 8. Sg1 — e2 Sd7 — b6 9. Lc4 — b3

Lc8 — a6 10. Sb1 — c3 Lf8 — b4 11. 0 — 0 Lb4 n. c3 12. b2 n. c3 Sf6 — d5 13. Tf1 — e1 f7 — f5 14. g2 — g4 und Weiss hat das bessere Spiel.

	Weiss.	Schwarz
8.	Sg1 — e2	0 — 0
9.	0 — 0	Lc8 — g4
10.	Sb1 — c3	

und Weiss hat bei guter Stellung einen Bauer mehr.

II.

	Weiss.	Schwarz.
5.	. . . .	Sb8 n. c6

Dieser Zug von Herrn Dr. B. Suhle empfohlen.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Lb5 n. c6	b7 n. c6
7.	d2 — d4	Lc8 — a6
8.	Sg1 — e2	Sg8 — f6
9.	Sb1 — c3	

Nicht so gut ist 9. Lc1 — e3.

	Weiss.	Schwarz.
9.	. . . .	Lf8 — b4
10.	0 — 0	0 — 0
11.	f4 — f5 !	

und Schwarz hat in der Stellung kein Aequivalent für den verlorenen Bauer.

Erläuternde Partieen.

I.

Devinck. L. Kieseritzky.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	d7 — d6 ?
3.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
4.	Lf1 — c4	Lc8 — e6
5.	Lc4 n. e6	f7 n. e6
6.	f4 n. e5	Sc6 n. e5
7.	d2 — d4	

Auf 7. Sf3 n. e5 folgt 7. . . . . Dd8 — h4 †.

	Weiss.	Schwarz.
7.	. . . .	Se5 n. f3 †
8.	Dd1 n. f3	Dd8 — f6

(Siehe Diagramm.)

	Weiss.	Schwarz.
9.	0 — 0	Df6 n. f3

9. . . . . . . Df6 n. d4 † wäre schlecht wegen 10. Lc1 — e3 Df4 — f6 11. Df3 — h5 † Df6 — g6 12. Dh5 — b5 † c7 — c6 13. Db5 n. b7 Ta8 — d8 14. Db7 n. c6 † etc.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Tf1 n. f3	Lf8 — e7
11.	Lc1 — e3	Le7 — f6
12.	Sb1 — d2	Sg8 — e7
13.	Ta1 — f1	Se7 — g6
14.	g2 — g3	e6 — e5
15.	c2 — c3	Th8 — f8

Stellung nach dem 8. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
16. Sd2 — c4	Ke8 — e7
17. h2 — h4	b7 — b5
18. d4 n. e5	Sg6 n. e5
19. Sc4 n. e5	Lf6 n. e5
20. Tf3 n. f8	Ta8 n. f8
21. Tf1 n. f8	Ke7 n. f8
22. Kg1 — f2	a7 — a5
23. Le3 — d4	c7 — c5
24. Ld4 n. e5	d6 n. e5

Hiermit ist der Remisschluss der Partie herbeigeführt.

25. Kf2 — f3	h7 — h5
26. g3 — g4	g7 — g6
27. g4 n. h5	g6 n. h5
28. Kf3 — e3	c5 — c4
29. a2 — a3	Kf8 — e7
30. Ke3 — d2	Ke7 — d6
31. Kd2 — c2	Kd6 — c5
32. b2 — b4 †	a5 n. b4

Auf 32. . . . . c4 n. b3 † 33. Kc2 n. b3 a5 — a4 † folgt 34. Kb3 — b2 Kc5 — c4 35. Kb2 — c2.

33. a3 n. b4 †	Kc5 — c6

Remis.

II.

P. Morphy. J. Löwenthal.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	Lf8 — c5
3. Sg1 — f3	d7 — d6
4. c2 — c3	Lc8 — g4
5. Lf1 — c4	Lg4 n. f3
6. Dd1 n. f3	Sg8 — f6
7. b2 — b4	Lc5 — b6
8. d2 — d3	Sb8 — d7
9. f4 — f5	Dd8 — e7
10. g2 — g4	

Etwas gewagt, da Weiss auch auf den Damenflügel seine Bauern geschoben hat.

. . . .	h7 — h6
. Ke1 — e2	c7 — c6
. g4 — g5	h6 n. g5
. Lc1 n. g5	d6 — d5
14. Lc4 — b3	

Auf 14. c4 n. d5 folgt 14. . . . . c5 — c4 nebst 15. . . . . Sd7 — e5.

14.	De7 — d6
15. Sb1 — d2	a7 — a5
16. b4 n. a5	Ta8 n. a5
17. h2 — h4	Sf6 — h5
18. Sd2 — f1	Sd7 — c5
19. Lb3 — c2	Ta5 — b5

Besser war 19. . . . . Ta5 — a3, der weisse Bauer wäre dann auf die Dauer schwer zu vertheidigen.

20. Lg5 — c1	d5 n. e4
21. d3 n. e4	

(Siehe Diagramm.)

21.	Tb5 — b2

Stellung nach dem 21. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

Ein geistreiches, aber nicht richtiges Manöver, welches Qualitätsverlust zur Folge hat.

	Weiss.	Schwarz.
22.	Lc1 n. b2	Sh5 — f4 †
23.	Ke2 — e1	Sc5 — d3 †
24.	Lc2 n. d3	Sf4 n. d3 †
25.	Ke1 — d2	Sd3 n. b2 †
26.	Kd2 — c1	Dd6 — a3
27.	Sf1 — d2	Lb6 — c7 ?
28.	Sd2 — b1	Aufgegeben.

III.

P. Morphy. J. Löwenthal.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	Lf8 — c5
3.	Sb1 — c3	d7 — d6
4.	c2 — c3	Lc8 — g4
5.	Lf1 — e2 !	Lg4 n. f3
6.	Le2 n. f3	Sb8 — c6
7.	b2 — b4	Lc5 — b6
8.	b4 — b5	Sc6 — e7
9.	d2 — d4	e5 n. f4
10.	Lc1 n. f4	Se7 — g6
11.	Lf4 — e3	Sg8 — f6
12.	Sb1 — d2	0 — 0
13.	0 — 0	h7 — h6
14.	a2 — a4	c7 — c6
15.	Dd1 — e2	Tf8 — e8
16.	De2 — d3	d6 — d5

Schwarz öffnet hierdurch dem Gegner die Angriffsdiagonale für seine Dame.

17.	e4 — e5	Sf6 — d7
18.	Lf3 — h5	Te8 — e6 ?

Ein Fehler: besser war 18. Sd7 — f8 oder Dd8 — h4.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
19.	a4 — a5	Lb6 — c7
20.	Tf1 n. f7 !	Kg8 n. f7
21.	Dd3 — f5 †	Kf7 — e7

	Weiss.	Schwarz.
22.	Lh5 n. g6	Dd8 — g8
23.	Le3 — f2!	Sd7 n. e5

• Auf 23. . . . . Sd7 — f8 gewinnt Weiss mit 24. Lf2 — h4 † Ke7 — d7 25. Lg6 · f7.

	Weiss.	Schwarz.
24.	d4 n. e5	Ta8 — f8
25.	Lf2 — c5 †	Ke7 — d8
26.	Lc5 n. f8	Te6 n. e5
27.	Df5 — f2	Dg8 — e6
28.	b5 — b6	a7 n. b6
29.	a5 n. b6	De6 n. g6
30.	b6 n. c7 †	Kd8 n. c7
31.	Ta1 — b1	Aufgegeben.

IV.

G. R. Neumann. D . . . . . . e.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	Lf8 — c5
3.	Sg1 — f3	d7 — d6
4.	Lf1 — c4	Sg8 — f6
5.	Sb1 — c3	0 — 0
6.	d2 — d3	Sf6 — g4?

Ein verfrühter Angriffsversuch, der bei der mangelhaften Entwicklung des Angreifenden nur zu dessen Nachtheil ausschlagen kann.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Th1 — f1	Sg4 n. h2
8.	Tf1 — h1	Sh2 — g4
9.	Dd1 — e2	Lc5 — f2 †?

Schwarz verliert hierdurch so viel Zeit, dass der Gegenangriff entscheidend wird.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Ke1 — f1	Sb8 — c6
11.	f4 — f5	Lf2 — c5
12.	Sf3 — g5	Sg4 — h6
13.	De2 — h5	Dd8 — e8
14.	Sg5 n. h7	Kg8 n. h7
15.	Lc1 n. h6	g7 — g6

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
16.	Dh5 n. g6 †!	f7 n. g6
17.	Lh6 n. f8 † und Matt.	

V.

W· Steinitz,] dley und mpton. — Capt. Kennedy, Ranken und J. Löwenthal.

	Weiss.	Schwarz.
1	— e4	e7 — e5
2	— f4	Lf8 — c5
3.	Sg1 — f3	d7 — d6
4.	Lf1 — c4	Sg8 — f6

	Weiss.	Schwarz.
5.	d2 — d3	Sb8 — c6
6.	c2 — c3	Lc5 — b6
7.	Dd1 — e2	Lc8 — g4
8.	Sb1 — a3	

Beser war es, auf den ziemlich schwachen 7. Zug von Schwarz 8. h2 — h3 zu erwidern.

8.	. . . .	e5 n. f4
9.	Lc1 n. f4	Sf6 — h5
10.	Lf4 — d2	Sc6 — e5
11.	0 — 0 — 0	Dd8 — f6
12.	Th1 — f1	Lg4 n. f3
13.	g2 n. f3	Sh5 — f4
14.	Ld2 n. f4	Df6 n. f4 †
15.	Kc1 — b1	0 — 0 — 0
16.	Lc4 — b3	Th8 — e8
17.	d3 — d4	Se5 — g6
18.	De2 — g2	Kc8 — b8
19.	Dg2 — g3	Te8 — e7
20.	Sa3 — c2	c7 — c6
21.	Sc2 — b4	Lb6 — c7
22.	Sb4 — d3	Df4 — h6
23.	Td1 — e1	Td8 — e8
24.	Lb3 — c2	f7 — f6

Um nun d6 — d5 zu spielen, ohne dass Weiss e4 — e5 erwidern kann.

25.	Te1 — e2	d6 — d5
26.	Dg3 — g2	Sg6 — h4
27.	Dg2 — h1	Dh6 — h5
28.	Sd3 — c1	Sh4 — g6
29.	Te2 — e1	Dh5 n. h2
30.	Dh1 n. h2	Lc7 n. h2
31.	Tf1 — h1	Lh2 — f4
32.	Th1 n. h7	Lf4 — h6
33.	Sc1 — e2	Sg6 — h4

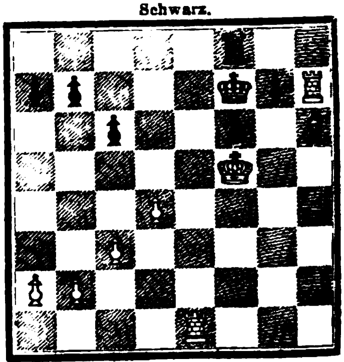
Hier war zu berücksichtigen 33. . . . . Te8 — g8 34. e4 — e5 [34. e4 n. d5 Sg6 — f4 35. Lc2 — d1 Tg8 — e8] Sg6 — f8.

34.	Te1 — f1	Sh4 — f5
35.	Lc2 — d3	Sf5 — d6
36.	Se2 — g3	d5 n. e4
37.	f3 n. e4	Sd6 n. e4

Schwarz opfert die Qualität, um seine beiden Bauern auf dem Königsflügel zur Geltung zu bringen.

	Weiss.	Schwarz.
38.	Sg3 n. e4	Te7 n. e4
39.	Ld3 n. e4	Te8 n. e4
40.	Tf1 — f2	Kb8 — c8
41.	Kb1 — c2	Kc8 — d8
42.	Kc2 — d3	Te4 — e8
43.	Tf2 — e2	Te8 — f8
44.	Kd3 — e4	Kd8 — e7
45.	Ke4 — f5	Ke7 — f7

Schwarz.



Weiss.

46.	Te1 — e6	

Weiss droht Te6 n. f6 †.

46.	. . . .	Lh6 — g5
47.	d4 — d5	c6 n. d5
48.	Te6 — d6	Kf7 — e7
49.	Td6 n. d5	Lg5 — h6
50.	c3 — c4	Tf8 — c8
51.	c4 — c5	a7 — a5
52.	b2 — b3	Tc8 — c7
53.	Th7 — h8	Lh6 — e3
54.	c5 — c6	Tc7 n. c6
55.	Td5 n. a5	Ke7 — f7
56.	Th8 — b8	Tc6 — c7
57.	Ta5 — b5	b7 — b6
58.	a2 — a4	Tc7 — e7
59.	b3 — b4	g7 — g6
60.	Kf5 — g4	f6 — f5
61.	Kg4 — f3	Te7 —

	Weiss.	Schwarz.
62.	a4 — a5	b6 n. a5
63.	Tb5 n. a5	Lc3 — d4
64.	b4 — b5	Te6 — e3 †
65.	Kf3 — g2	f5 — f4
66.	Ta5 — a6	Te3 — g3 †
67.	Kg2 — h2	Kf7 — g7

Es drohte Matt in 2 Zügen.

68.	b5 — b6	Ld4 — g1 †
69.	Kh2 — h1	f4 — f3
70.	b6 — b7	Lg1 — d4!

(Siehe Diagramm.)

71.	Tb8 — g8 †	Kg7 — h7
72.	Tg8 — h8 †	Ld4 n. h8
73.	b7 — b8 D	Tg3 — h3 †
74.	Db8 — h2	

Auf 74. Kh1 — g1 setzt Schwarz in 2 Zügen matt.

74.	. . . .	Th3 n. h2 †
75.	Kh1 n. h2	Lh8 — e5 †
76.	Kh2 — h3	g6 — g5

Stellung nach dem 70. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
77.	Ta6 — a3	f3 — f2
78.	Kh3 — g2	

Remis.

VI.

A. Anderssen. E. Schallopp.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	d7 — d5
3.	Sg1 — f3	d5 n. e4
4.	Sf3 n. e5	Lf8 — d6
5.	Lf1 — c4	Ld6 n. e5
6.	f4 n. e5	Dd8 — d4
7.	Dd1 — e2	Dd4 n. e5
8.	d2 — d4	

Schwarz ist schon durch die Eroberung des e-Bauern in der Entwicklung zurückgeblieben, Weiss opfert nun noch einen Bauer und erlangt so einen entscheidenden Vorsprung.

8.	. . . .	De5 n. d4
9.	Sb1 — c3	Sg8 — f6
10.	Lc1 — e3	Dd4 — d8
11.	0 — 0	h7 — h6

Besser wär 11. . . . . 0 — 0, worauf Weiss freilich mit 12. Le3 — g5 das bessere Spiel erlangt.

	Weiss.	Schwarz.
12.	Le3 — c5!	Sb8 — d7

Schwarz.



Weiss.

13. De2 n. e4 †!

Schwarz giebt die Partie auf.

VII.

W. Schulten. P. Morphy.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	d7 — d5
3.	e4 n. d5	e5 — e4
4.	Sb1 — c3?	

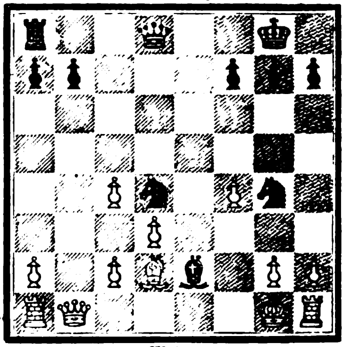
Hier ist allein 4. Lf1 — b5 † zu empfehlen.

4.	. . . .	Sg8 — f6
5.	d2 — d3	Lf8 — b4
6.	Lc1 — d2	e4 — e3!
7.	Ld2 n. e3	0 — 0
8.	Le3 — d2	Lb4 n. c3
9.	b2 n. c3	Tf8 — e8 †
10.	Lf1 — e2	Lc8 — g4
11.	c3 — c4?	

Weiss gewährt mit diesem und dem folgenden Zuge dem Gegner so viel Zeit, dass der Angriff desselben unwiderstehlich wird.

11.	. . . .	c7 — c6
11.	d5 n. c6?	Sb8 n. c6
13.	Ke1 — f1	Te8 n. e2!
14.	Sg1 n. e2	Sc6 — d4
15.	Dd1 — b1	Lg4 n. e2 †
16.	Kf1 — f2	Sf6 — g4 †
17.	Kf2 — g1	

Schwarz.



Weiss.

Schwarz setzt in 7 Zügen matt.

17. . . . . Sd4 — f3 † 18. g2 n. f3 Dd8 — d4 † 19. Kg1 — g2 [19. Ld2 — e3 Dd4 n. e3 † 20. Kg1 — g2 De3 n. f3 † 21. Kg2 — g1 Df3 — f2 † und Matt] Dd4 — f2 † 20. Kg2 — h3 Df2 n. f3 † 21. Kh3 — h4 Sg4 — f2 22. Db1 — g1 Df3 — h3 † 23. Kh4 — g5 Dh3 — h5 † und Matt.

VIII.

R. Hein. E. Schallopp.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	d7 — d5
3.	e4 n. d5	e5 — e4
4.	Lf1 — b5 †	c7 — c6
5.	d5 n. c6	b7 n. c6
6.	Lb5 — c4	Sg8 — f6!
7.	d2 — d3	

Hier muss 7. d2 — d4 geschehen.

	Weiss.	Schwarz.
7.	. . . .	Sb8 — d7

Stärker wäre 7. . . . . Lf8 — c5.

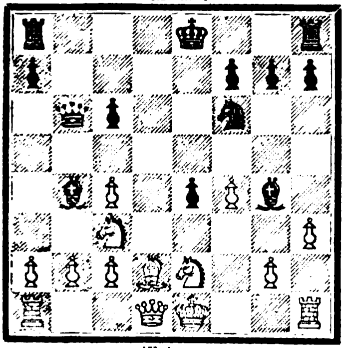
8.	Lc1 — e3	Sd7 — b6
9.	Sb1 — c3	

Besser war wohl 9. Sb1 — d2, worauf Schwarz am besten 9. . . . . Sb6 n. c4 10. Sd2 n. c4 Lc8 — a6 spielt.

9.	. . . .	Lf8 — b4

	Weiss.	Schwarz.
10.	Le3 — d2	Lc8 — g4
11.	Sg1 — e2	Sb6 n. c4
12.	d3 n. c4	Dd8 — b6
13.	h2 — h3	

Schwarz.



Weiss.

13.	. . . .	0 — 0 — 0!
14.	h3 n. g4	

Nun wird der Angriff von Weiss unwiderstehlich, spielte Weiss 14. Dd1 — c1, um 14. . . . . e4 — e3 zu vermeiden, so folgte 14. . . . . Td1 n. d2 15. Dc1 n. d2 e4 — e3 16. Dd2 — d3 Th8 — d8.

	Weiss.	Schwarz.
14.	. . . .	Sf6 n. g4
15.	Se2 — d4	f7 — f5
16.	Sc3 — e2	Td8 n. d4
17.	Se2 n. d4	Db6 n. d4
18.	Dd1 — e2	

Auf 18. Th1 — f1 gewinnt Schwarz mit 18. . . . . Dd4 — e3 † 19. Dd1 — e2 Lb4 n. d2 †.

18.	. . . .	Dd4 n. b2
19.	Ta1 — d1	

Bei 19. 0 — 0 entscheidet 19. . . . . Lb4 — c5 † 20. Kg1 — h1 Db2 — f6.

19.	. . . .	Th8 — d8

Weiss giebt auf.

Auf 20. Ld2 n. b4 folgt 20. Db2 n. b4 † 21. Ke1 — f1 Td8 n. d1 † 22. De2 n. d1 Sg4 — e3 †, auf 20. Ke1 — f1 Lb4 n. d2 21. Td1 n. d2 Db2 — c1 †, auf andere Züge 20. . . . . Td8 n. d2 21. Td1 n. d2 e4 — e3.

IX.

A. Anderssen. G. R. Neumann.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	d7 — d5
3.	e4 n. d5	e5 — e4
4.	Lf1 — b5 †	c7 — c6
5.	d5 n. c6	b7 n. c6
6.	Lb5 — c4	Sg8 — f6
7	12 — d4	Lf8 — d6
8	'g1 — e2	0 — 0
9	. — 0	Sb6 — d7
10	— a4	a7 — a5
11	4 — a2	c6 — c5
12	— d5	c5 — c4!

Hiermit hindert Schwarz c2 — c4, welches sein Spiel sehr eingeengt hätte, erobert in der Folge den d-Bauer und erhält so offne Angriffsbahnen für seine Läufer.

	Weiss.	Schwarz.
13.	La2 n. c4	Ld6 — c5 †
14.	Kg1 — h1	Sd7 — b6
15.	Lc4 — a2	Sb6 n. d5
16.	Sb1 — c3	Sd5 n. c3
17.	Se2 n. c3	Lc8 — b7
18.	Dd1 — e2	

Nach dem Damentausche wäre die Entwicklung des weissen Damenläufers sehr schwer.

Weiss.		Schwarz.
18.	....	Dd8 — b6
19.	Se3 — d1	Ta8 — d8
20.	Sd1 — e3	Lb7 — a6
21.	c2 — c4	

In Folge dieses Zuges vermag Schwarz seine Thürme mit Tempogewinn in der d-Linie zu verdoppeln, besser war 21. La2 — c4.

21.	....	Td8 — d3
22.	Tf1 — e1	Tf8 — d8
23.	g2 — g4	g7 — g6

Um auf g4 — g5 den Springer nach h5 spielen zu können.

24. Se3 — f1

(Siehe Diagramm.)

24.	....	e4 — e3 !
25.	Sf1 n. e3	Lc5 n. e3
26.	Lc1 n. e3	La6 — b7 †
27.	Kh1 — g1	Db6 — c6
28.	Kg1 — f1	Td3 n. e3

Weiss giebt die Partie auf.

Schwarz konnte im 28. Zuge ein Matt in 6 Zügen ankündigen: 28. .... Dc6 — h1 † 29. Le3 — g1 Td3 — f3 † 30. Dc2 n. f3 ! Dh1 n. f3 † 31. Lg1 — f2 Df3 — g2 † 32. Kf1 — e2 Lb7 — f3 † 33. Ke2 — e3 Sf6 — g4 † und Matt.

Stellung nach dem 24. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

X.

G. R. Neumann. B. v. Guretzky-Cornitz.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	d7 — d5
3.	e4 — e5	e5 — e4
4.	Lf1 — b5 †	c7 — c6
5.	d5 n. c6	Sb8 n. c6
6.	Lb5 n. c6 †	b7 n. c6
7.	d2 — d4	Sg8 — f6
8.	Sg1 — e2	Lc8 — g4
9.	c2 — c3	Lf8 — d6
10.	0 — 0	0 — 0
11.	h2 — h3	

(Siehe Diagramm.)

	Weiss.	Schwarz.
11.	....	Lg4 — h5

Schwarz giebt hierdurch einen Offizier auf, er hält in der Folge den Angriff lange fest, muss aber schliesslich dem numerischen Uebergewicht des Gegners erliegen.

12.	g2 — g4	Lh5 n. g4
13.	h3 n. g4	Sf6 n. g4
14.	Dd1 — e1	f7 — f5
15.	Kg1 — g2	Tf8 — f6
16.	Tf1 — h1	Tf6 — g6
17.	Kg2 — f1	e4 — e3

Stellung nach dem 11. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
18.	De1 — h4	Dd8 — c7
19.	Dh4 n. h7 †	Kg8 — f7
20.	Dh7 — h5	Ld6 n. f4
21.	Sb1 — a3	Lf4 — g3
22.	Sa3 — c4	Ta8 — e8
23.	b2 — b3	Te8 — e4
24.	Lc1 — a3	Sg4 — h2 †
25.	Th1 n. h2	Lg3 n. h2
26.	Kf1 — e1	Lh2 — g3 †
27.	Ke1 — d1	Te4 — h4
28.	Dh5 — f3	Th4 — h2
29.	Kd1 — c2	Th2 — f2
30.	Df3 — h5	Lg3 — f4
31.	Kc2 — d3	Kf7 — f6
32.	Dh5 — h4 †	Lf4 — g5
33.	Dh4 — h1	f5 — f4
34.	Sc4 — d6 !	

Schwarz.



Weiss.

und Weiss gewinnt.

XI.

A. Anderssen. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	d7 — d5
3.	e4 n. d5	e5 — e4
4.	Lf1 — b5 †	c7 — c6
	15 n. c6	Sb8 n. c6
	12 — d4	Sg8 — f6
	2 — h3 ?	

n Tempoverlust in der Eröf…g, den der Gegner geschickt a… ntet.

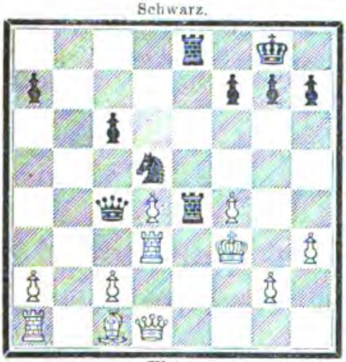
	Weiss.	Schwarz.
7.	. . . .	Dd8 — a5 †
8.	Sb1 — c3	Lf8 — b4
9.	Lc1 — d2	e4 — e3 !
10.	Lb5 n. c6 †	b7 n. c6
11.	Ld2 n. e3	

Auf 11. Dd1 — e2 würde 11. . . . . 0 — 0 folgen.

	Weiss.	Schwarz.
11.	. . . .	Lb4 n. c3 †
12.	b2 n. c3	Da5 n. c3 †
13.	Ke1 — f2	Lc8 — a6

	Weiss.	Schwarz.
14.	Sg1 — e2	La6 n. e2
15.	Dd1 n. e2	0 — 0
16.	Ta1 — d1	Tf8 — e8
17.	Td1 — d3	Dc3 — c4
18.	Th1 — a1	Te8 — e4
19.	De2 — d1	Ta8 — e8
20.	Kf2 — f3	Sf6 — d5
21.	Le3 — c1	

Schwarz.



Weiss.

21. . . . . Sd5 — c3 !

Hiermit leitet Schwarz eine tiefangelegte Opfercombination ein.

22. Dd1 — d2 Te4 — e2 !
23. Dd2 n. c3 Dc4 — d5 †
24. Kf3 — g4 Te2 n. g2 †
25. Td3 — g3 Te8 — e2 !
26. Ta1 — b1

Weiss hat keinen besseren Zug: auf 26. Tg3 n. g2 setzt Schwarz nach 26. . . . . Te2 n. g2 † 27. Kg4 — h4 [27. Dc3 — g3 h7 — h5† 28. Kg4 — h4 Dd5 — d8† 29. Dg3 — g5 Tg2 n. g5 30. f4 n. g5 Dd8 n. d4 †] mit 27. . . . . Dd5 — d8† in 3 Zügen matt, auf 26. h3 — h4 folgt mit 26. . . . . h7 — h5 † Matt in 2 Zügen, auf 26. f4 — f5 Tg2 n. g3 † 27. Kg4 n. g3 Dd5 — g2 † Kg3 — h4 Te2 — e4 † 29. Kh4 — h5 g7 — g6 † u. s. w.

	Weiss.	Schwarz.
26.	. . . .	f7 — f5 †
27.	Kg4 — h4	Dd5 — d8 †
28.	Tg3 — g5	

Auf 28. Kh4 — h5 folgt Matt in 3 Zügen.

Schwarz.



Weiss.

28. . . . . h7 — h6

Schwarz übersieht eine elegante Schlusscombination: mit 28. . . . . Dd8 n. g5 † erzwang er das Matt in 5 Zügen.

29. Dc3 — c4 † Kg8 — h7
30. Dc4 — f7 h6 n. g5 †
31. Kh4 — h5

Auf 31. f4 n. g5 folgt 31. . . . . Dd8 n. d4 † 32. Kh4 — h5 Dd4 — g4† 32. h3 n. g4 Tg2 — h2† und Matt.

31. . . . . g5 n. f4
32. Lc1 n. f4 Td2 — e7

und Schwarz gewinnt.

Geschlossene Spiele.

Die geschlossenen Spiele unterscheiden sich von den Königsbauer-Spielen nicht allein äusserlich, sondern auch in ihrer ganzen Anlage. Sie führen meist zu festen Stellungen auf beiden Seiten, die nicht angethan sind zu lebhaften Offizierattaquen, und sind deshalb weniger interessant. Charakteristisch ist es für die Mehrzahl derselben, dass es während der Eröffnungszüge in der Hand beider Spieler, zumal des Anziehenden, liegt, die Partie ohne Nachtheil in eine offene zu verwandeln, dass aber im Mittelspiel ein jeglicher derartiger Versuch gewöhnlich zum Verderben seines Urhebers ausschlägt. Ferner ist zu beachten, dass die Führung der geschlossenen Spiele eine äusserst schwierige ist, dass hier, weit mehr als in der offenen Partie, ein einziger Bauernzug die ganze Stellung compromittiren kann.

Die Spiele zerfallen zunächst in zwei Hauptabtheilungen; 1. solche, in denen der Anziehende wohl den Königsbauer 2 Schritte zieht, der Nachziehende aber anders antwortet, als 1. . . . . e7 — e6, 1. . . . . c7 — c5, 1. . . . . d7 — d5 u. s. w.; 2. solche, in denen schon der Anziehende einen anderen Eröffnungszug macht als 1. d2 — d4, 1. f2 — f4, 1. e2 — e3 u. s. w.

Französische Partie.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e6

Diese Eröffnung galt lange Zeit als recht gut, da sie bei den früheren Fortsetzungen zu uniformen Stellungen führte; die Art und Weise, wie man sie in der neuesten Zeit behandelt, gewährt Weiss das freiere Spiel. Die Fortsetzung ist:

2. d2 — d4.

Weniger gut ist 2. f2 — f4, worauf Schwarz am besten 2. . . . . — c5 erwidert.

2.	. . . . .	d7 — d5
3.	Sb1 — c3 !	

Schlecht ist 3. e4 — e5, während 3. e4 n. d5 e6 n. d5 4. Sg1 — f3 ;8 — f6 5. Lf1 — d3 Lf8 — d6 6. 0 — 0 0 — 0 die Spiele vollständig sgleicht.

	Weiss.	Schwarz.
3.	. . . . .	Lf8 — b4
4.	Lf1 — d3	d5 n. e4
5.	Ld3 n. e4	Sg8 — f6
6.	Le4 — d3	h7 — h6
7.	Sg1 — f3	0 — 0
8.	0 — 0	

und Weiss hat das freiere Spiel, der schwarze Damenläufer zumal wird schwer zu entwickeln sein.

Erläuternde Partieen.

I.

A. Anderssen. J. Kolisch.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e6
2.	d2 — d4	d7 — d5
3.	e4 n. d5	e6 n. d5
4.	Sg1 — f3	Sg8 — f6
5.	Lf1 — d3	Lf8 — d6
6.	0 — 0	0 — 0
7.	h2 — h3	h7 — h6
8.	c2 — c4	c7 — c6
9.	Sb1 — c3	Lc8 — e6
10.	c4 n. d5	c6 n. d5
11.	Lc1 — e3	Sb8 — c6

Bis hierher ist die Stellung vollständig uniform.

12.	Dd1 — d2	Tf8 — e8
13.	Ta1 — e1	Sc6 — e7
14.	Sf3 — e5	Le6 — f5
15.	f2 — f4	Ta8 — c8
16.	g2 — g4	Sf6 — e4!
17.	Dd2 — g2	Se4 n. c3
18.	g4 n. f5	Sc3 — e4
19.	Ld3 n. e4	d5 n. e4
20.	Dg2 n. e4	

Hiermit tritt Weiss den Angriff an den Gegner ab: besser war 20. f5 — f6.

20.	. . . .	f7 — f6!

	Weiss.	Schwarz.
21.	Se5 — g4	Ld6 — h4!
22.	Te1 — e2	Se7 — d5
23.	De4 — d3	Kg8 — h8
24.	Le3 — c1	Dd8 — d7
25.	Te2 n. e8 †	Tc8 n. e8
26.	Sg4 — e3	Lb4 — a5
27.	a2 — a3	Sd5 n. e3
28.	Lc1 n. e3	La5 — b6

Schwarz droht nun den Läufer zu nehmen, um dann mit Lb6 n. d4 die Dame zu erobern.

29.	Le3 — f2	Dd7 — d5
30.	Kg1 — h2	Te8 — e4

Schwarz verfolgt energisch den Angriff auf den entblössten Königsflügel des Gegners.

31.	Lf2 — e3	Dd5 n. f5

Auf 31. . . . . Lb6 n. d4 hätte Weiss 32. Tf1 — d1 gespielt und hierdurch die Qualität erobert mit 32. . . . . Te4 n. e3 33. Dd3 n. e3 Ld4 n. e3 34. Td1 n. d5.

32.	b2 — b4.	

(Siehe Diagramm.)

32.	. . . .	Lb6 — c7!

	Weiss.	Schwarz.
33.	d4 — d5	Te4 n. f4
34.	Dd3 n. f5	Tf4 n. f5 †
35.	Kh2 — g2	Tf5 n. d5
36.	Le3 n. a7	

Schwarz hat nun zwar nur einen Bauer mehr, muss aber durch das entscheidende Uebergewicht auf dem Königsflügel gewinnen.

Stellung nach dem 32. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

36.	. . . .	Td5 — g5 †
37.	Kg2 — f2	Tg5 — g3
38.	Tf1 — d1	Tg3 n. a3
39.	La7 — c5	

Auf 39. Td1 — d7 spielt Schwarz 39. . . . . Lc7 — e5 40. Td7 n. b7 Ta3 n. a7! 41. Tb7 n. a7 Le5 — d4 † nebst 42. . . . . Ld4 n. a7.

	Weiss.	Schwarz.
39.	. . . .	b7 — b6
40.	Lc5 — e3	Ta3 — b3
41.	Td1 — d4	Lc7 — e5
42.	Td4 — d8 †	Kh8 — h7
43.	Le3 n. b6	Tb3 n. b4
44.	Lb6 — e3	Tb4 — b2 †
45.	Td8 — d2	

Weiss ist zu dem Tausch genöthigt, da er sonst seinen letzten Bauer verliert.

45.	. . . .	Tb2 n. d2 †
46.	Le3 n. d2	Kh7 — g6
47.	Kf2 — f3	f6 — f5
48.	Ld2 — b4	Kg6 — h5
49.	Kf3 — g2	g7 — g5
50.	Lb4 — d2	Kh5 — g6
51.	Ld2 — c1	h6 — h5
52.	Lc1 — a3	g5 — g4
53.	La3 — c1	f5 — f4
54.	Lc1 — d2	Kg6 — f5
55.	Kg2 — f2	Kf5 — e4
56.	Ld2 — e1	g4 — g3 †
57.	Kf2 — g1	f4 — f3

und Schwarz gewinnt.

II.

W. Steinitz. Czarnowsky.

	Weiss.	Schwarz.
.	e2 — e4	e7 — e5
!.	d2 — d4	d7 — d5
\.	Sb1 — c3	c7 — c6

3. . . . . Lf8 — b4 ist hier zuziehen.

	Sg1 — f3	Lf8 — b4
	Lf1 — d3!	d5 n. e4
6.	Ld3 n. e4	Sg8 — f6
7.	Le4 — d3	h7 — h6
8.	0 — 0	Sb8 — d7
9.	Lc1 — e3	Lb4 — d6

Hier hätte 9. . . . . Sf6 — d5 und auf 10. Sc3 n. d5 c6 n. d5 geschehen sollen.

40*

	Weiss.	Schwarz.
10.	Dd1 — d2	Dd8 — c7
11.	h2 — h3	b7 — b6
12.	Sc3 — e2	g7 — g5
13.	c2 — c4	Lc8 — b7
14.	b2 — b4	c6 — c5
15.	d4 n. c5	b6 n. c5
16.	b4 n. c5	Ld6 n. c5
17.	Sf3 — d4!	Ta8 — d8
18.	Ld3 — c2	Th8 — g8
19.	Lc2 — a4	Ke8 — e7
20.	Tf1 — d1	Sd7 — b6?

(Siehe Diagramm.)

Schwarz geht in die ihm gestellte Falle.

21. Sd4 — c6 †! Dc7 n. c6

Auf 21. . . . . Lb7 n. c6 entscheidet 22. Le3 n. c5 † Ke7 — e8 23. La4 n. c6 †.

22. La4 n. c6 Lc5 n. e3

Auf 22. . . . . Td8 n. d2 folgt 23. Le3 n. c5 † Ke7 — d8 24. Td1 n. d2 †.

Stellung nach dem 20. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
23.	Dd2 — b4 †	Aufgegeben.

III.

J. H. Zukertort. W. Schulten.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e6
2.	d2 — d4	d7 — d5
3.	Sb1 — c3	Lf8 — b4
4.	Lf1 — d3	Sg8 — e7

4. . . . . Sg8 — f6 ist wohl besser.

5.	Sg1 — f3	0 — 0
6.	0 — 0	Se7 — g6
7.	e4 — e5	

Bekanntlich ist das sofortige Vorgehen mit dem e-Bauer in der französischen Partie schlecht, hier aber wird dadurch das schwarze Spiel sehr eingeengt.

7. . . . . f7 — f6

Zunächst musste wohl 7. . . . . Lb4 n. c3 geschehen, dann war f7 — f5 vorzuziehen.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Sc3 — e2	f6 n. e5
9.	Sf3 n. e5	Dd8 — f6
10.	f2 — f4	c7 — c5
11.	c2 — c3	Lb4 — a5
12.	Se2 — g3	La5 — b6
13.	Dd1 — h5!	c5 n. d4
14.	Se5 n. g6	d4 n. c3 †
15.	Kg1 — h1	h7 n. g6

Auf 15. . . . . c3 n. b2 gt 16. Lc1 n. b2, Schwarf darf n Läufer nicht nehmen, da son 7. Sg6 — e7 † Kg8 — h8 15. D n. h7 † und Matt folgt.

	Weiss.	Schwarz.
16.	Ld3 n. g6	Tf8 — d8
17.	Dh5 — h7 †	Kg8 — f8
18.	Sg3 — h5	Df6 — d4
19.	b2 n. c3	Dd4 n. c3

(Siehe Diagramm.)

Weiss setzt in 3 Zügen matt.

Stellung nach dem 19. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Damenbauer gegen Königsbauer.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	d7 — d5.

Diese Entgegnung ist entschieden für Schwarz ungünstig, ob er nun nach

2. e4 n. d5

sofort den Bauer mit der Dame schlägt oder erst den Königsspringer nach f6 spielt. Im ersteren Falle entwickelt Weiss seinen Damenspringer mit Angriff auf die feindliche Dame, im letzteren erhält er auch einen Vorsprung in der Entwicklung.

Erläuternde Partie.

	P. Morphy. Weiss.	A. Anderssen. Schwarz.
.	e2 — e4	d7 — d5?
.	e4 n. d5	

Schlecht wäre 2. e4 — e5, worauf Schwarz durch 2. . . . . e7 — e6 mit Umstellung der Züge zu der Variante der französischen

Partie gelangen würde, die wir als ungünstig für den Anziehenden erwähnten.

	Weiss.	Schwarz.
2.	....	Sg8 — f6
3.	d2 — d4	Sf6 n. d5
4.	c2 — c4	Sd5 — f6
5.	Sb1 — c3	Lc8 — f5

Schwarz entwickelt seinen Damenläufer, um dann e7 — e6 spielen zu können, ohne diesen einzusperren.

6.	Sg1 — f3	e7 — e6
7.	Lc1 — e3	Lf8 — b4
8.	Dd1 — b3	Lb4 n. c3 †
9.	b2 n. c3	Lf5 — e4
10.	Sf3 — d2	Le4 — c6
11.	Lf1 — d3	Sb8 — d7

Nicht gut wäre 11. ...... Lc6 n. g2, da Weiss nach 12. Th1 — g1 nebst 13. Tg1 n. g7 leicht zur Attaque auf den Königsflügel des Gegners gelangen würde.

12.	Db3 — c2	h7 — h6
13.	0 — 0	0 — 0
14.	Ta1 — e1	b7 — b6
15.	h2 — h3	Dd8 — c8 ?

Ein verlorenes Tempo, da Schwarz die mit diesem Zuge verbundene Absicht, durch Dc8 — b7 den Punkt g2 anzugreifen, doch sofort aufgeben muss.

16.	Kg1 — h2	Kg8 — h8
17.	Tf1 — g1	Tf8 — g8
18.	g2 — g4	g7 — g5
19.	f2 — f4	Dc8 — f8
20.	Tg1 — g3	Ta8 — d8
21.	Sd2 — f3	Lc6 n. f3
22.	Tg3 n. f3	Df8 — d6
23.	Kh2 — g2	

(Siehe Diagramm.)

23.	....	Sf5 — h5

Ein glänzendes, aber nicht ganz correctes Opfer, welches den Verlust der schwarzen Partie zur Folge hat, da der Vortheil der Stellung von Weiss keineswegs schon entscheidend war.

Stellung nach dem 23. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
24.	f4 n. g5	h6 n. g5
25.	g4 n. h5	g5 — g4
26.	h3 n. g4	Tg8 n. g4 †
27.	Kg2 — f1 !	f7 — f5 !

Hiermit wird jeder Gegenangriff verhütet.

28.	Dc2 — f2	Sd7 — e5
29.	d4 n. e5	Dd6 n. d3 †
30.	Df2 — e2	Dd3 — e4
31.	Le3 — f2	De4 — c6
32.	Te1 — d1	Td8 n. d1 †
33.	De2 n. d1	Dc6 n. c4 †
34.	Dd1 — d3	Dc4 n. a2
35.	Tf3 — g3 !	

Hiermit erzwingt Weiss den Abtausch und raubt so dem Gegner jede Angriffschance.

35.	....	Da2 — c4
36.	Dd3 n. c4	Tg4 n. c4
37.	Tg3 — g6	Tc4 — c6
38.	c3 — c4	a7 — a5
39.	Kf1 — e2	Tc6 n. c4
40.	Tg6 n. e6	Tc4 — c2 †
41.	Ke2 — f3	a5 — a4
42.	Te6 — g6	Tc2 — c4

	Weiss.	Schwarz.
43.	Tg6 — g1	a4 — a3
44.	e5 — e6	a3 — a2
45.	Tg1 — a1	Tc4 — e4
46.	Ta1 n. a2	Te4 n. e6
47.	Kf3 — f4	Te6 — d6
48.	Kf4 n. f5	Td6 — d5 †
49.	Kf5 — g4	b6 — b5
50.	Ta2 — a8 †	Kh8 — h7
51.	Ta8 — a7	Td5 — d7
52.	Lf2 — g3	Td7 — g7 †
53.	Kg4 — h4	Aufgegeben.

Sicilianische Partie.

Weiss. Schwarz.

Die sicilianische Partie ist wohl die beliebteste und wichtigste dieser Abtheilung. Der Zug 1. . . . . c7 — c5 wurde von den bedeutendsten Meistern mit Vorliebe angewandt, ja eine Zeit lang galt er für die bestmögliche Antwort auf 1. e2 — e4. Die verschiedenen Fortsetzungen, welche hier üblich sind, wollen wir bei den erläuternden Partieen der Reihe nach betrachten.

Erläuternde Partieen.

I.

Hirschberg. **J. H. Zukertort.** (Blindlings gleichzeitig mit 6 anderen Partieen.)

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	c7 — c5
2.	f2 — f4 ?	

Diese Fortsetzung ist nicht gut.

	Weiss.	Schwarz.
2.	. . . .	e7 — e6
3.	Sg1 — f3	d7 — d5 !
4.	e4 — e5	f7 — f5
	Lf1 — b5 †	Sb8 — c6
	0 — 0	c5 — c4
	d2 — d4	c4 n. d3
	Dd1 n. d3	Lf8 — c5 †
	Kg1 — h1	Sg8 — e7
10.	c2 — c4 ?	d5 — d4
11.	Lc1 — d2	0 — 0
12.	a2 — a3	a7 — a5
13.	Ld2 — e1	b7 — b6
14.	Sb1 — d2	Lc8 — b7

Hiermit hat Schwarz die bessere Stellung eingenommen.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Sf3 — g5	Dd8 — e7
16.	Tf1 — f3	h7 — h6
17.	Sg5 — h3	Dd7 — c7
18.	Tf3 — g3	Ta8 — d8

Weiss.	Schwarz.
19. Sd2 — f3	Lb7 — a8
20. Le1 — d2	Tf8 — f7
21. Ta1 — f1	Kg8 — h8
22. Sh3 — f2	Td8 — g8
23. Tg3 — h3	Dc7 — b7!

Schwarz.



Weiss.

24. Sf3 — g5 Sc6 n. e5

Durch das mit diesem Zuge verbundene Qualitätsopfer erlangt Schwarz ein vorzügliches Spiel.

25. Sg5 n. f7 † Se5 n. f7
26. Dd3 — g3 Sf7 — d6
27. Th3 — h5 Sd6 — e4
28. Dg3 — h4!?

(Siehe Diagramm.)

28. . . . . Se7 — g6!
29. Th5 n. h6 †

Weiss ist zu diesem Opfer gezwungen, da auf 29. Dh4 — h3 das Spiel mit 29. . . . . Se4 n. d2 30. Tf1 — e1 . Sg6 n. f4 noch schneller entschieden wird.

Stellung nach dem 28. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss

Weiss.	Schwarz.
29.	g7 n. h6
30. Dh4 n. h6 †	Db7 — h7
31. Dh6 n. h7 †	Kh8 n. h7
32. Sf2 n. e4	f5 n. e4
33. Ld2 — e1	e4 — e3
34. Le1 — g3	Sg6 — h4
35. Tf1 — g1	Sh4 n. g2
36. Tg1 n. g2	e3 — e2
37. Kh1 — g1	Tg8 n. g3

Hier konnte Schwarz mit 37. . . . . d4 — d3† in 3 Zügen matt setzen.

38. Kg1 — f2 Tg3 n. g2 †

und Schwarz gewinnt.

II.

A. Anderssen. Wyvill.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	c7 — c5
2. Lf1 — c4	

Diese Fortsetzung ist nicht nachtheilig, doch auch nicht besonders zu empfehlen, da der Läufer auf c4 sich nicht stark erweist.

	Weiss.	Schwarz.
2.	. . . .	Sb8 — c6
3.	Sb1 — c3	e7 — e6
4.	d2 — d3	Sc6 — e5
5.	Lc1 — f4	Se5 n. c4
6.	d3 n. c4	a7 — a6
7.	Dd1 — e2	Sg8 — e7
8.	0 — 0 — 0	Se7 — g6
9.	Lf4 — g3	Lf8 — c7
10.	f2 — f4	0 — 0
11.	f4 — f5	Le7 — g5 †
12.	Kc1 — b1	e6 n. f5
13.	e4 n. f5	Tf8 — e8
14.	De2 — g4!	Sg6 — f8
15.	Sg1 — f3	Lg5 — f6
16.	Sc3 — e4	b7 — b5

(Siehe Diagramm.)

17. Lg3 — c7!

Hiermit leitet Weiss eine vorzügliche Angriffscombination ein, die das Spiel entscheidet.

17. . . . . Dd8 — e7

Nimmt Schwarz den Läufer, so verliert er durch 18. Se4 n. f6 † 19. Sf6 n. e8.

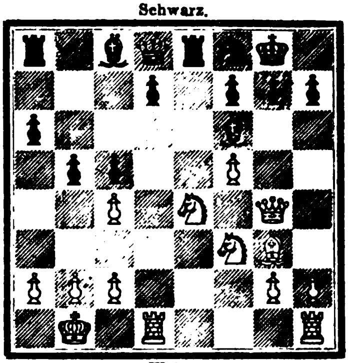
18. Se4 n. f6 † De7 n. f6

19. Td1 — d6

Nun zeigt sich die Absicht des 17. Zuges von Weiss: die Dame kann nicht nach d8 und nach e7 darf sie nicht, da dann 20. f5 — f6 entscheidet.

Stellung nach dem 16. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
19.	. . . .	Sf8 — e6
20.	f5 n. e6	d7 n. e6
21.	Th1 — d1	Lc8 — b7
22.	Td6 — d7	Lb7 — c6
23.	Lf4 — e5!	Lc6 n. f3

Schwarz tauscht im Glauben, den verlorenen Offizier nun wieder zu erobern.

24.	Dg4 — g3!	Df6 — g6
25.	Dg3 n. f3	b5 n. c4?
26.	Df3 n. a8!	Aufgegeben.

III.

W. Schulten. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	— e4	c7 — c5
2.	1 — c4	Sb8 — c6
3.	l — c3	e7 — e6
4.	ɛ1 — f3	a7 — a6
5.	— a4	Sg8 — f6

Weiss.	Schwarz.
6. 0 — 0	

Hier pflegt 6. Dd1 — e2 zu geschehen, um 6. . . . . d7 — d5 zu hindern; 6. e4 — e5 wäre ein Fehler, da nach 6. . . . . Sf6 — g4

7. Dd1|— e2 Dd8 — c7 der Bauer verloren geht.

	Weiss.	Schwarz.
6.	. . . .	d7 — d5
7.	e4 n. d5	c6 n. d5
8.	Lc4 — a2	Lf8 — e7
9.	d2 — d3	0 — 0
10.	Lc1 — g5	Lc8 — e6
11.	Lg5 — f4	Sc6 — b4

Schwarz beabsichtigt nach Abtausch des Läufers d5 — d4 nebst b7 — b6 zu spielen, um dann mit Lc8 — b7 den Angriff einzuleiten.

12.	d3 — d4	Sb4 n. a2
13.	Sc3 n. a2	Sf6 — e4
14.	c2 — c3	f7 — f5
15.	Lf4 — c5	Le7 — d6
16.	Sa2 — c1	Ld6 n. c5

Schwarz muss tauschen, bevor Weiss seinen Springer c1 nach d3 gebracht hat.

17.	Sf3 n. e5	c5 n. d4

Hier war 17. . . . . c5 — c4 zu erwägen.

18.	c3 n. d4	Tf8 — f6
19.	Sc1 — d3	Tf6 — h6
20.	Se5 — f3	g7 — g5
21.	Sf3 — e5	g5 — g4

Dieses Vorgehen ist vorzeitig, da es dem feindlichen Springer das Feld f4 preisgiebt.

22.	g2 — g3	Dd8 — e8
23.	Sd3 — f4 !	Se4 — g5
24.	f2 — f3	g4 n. f3
25.	Se5 n. f3	Sg5 — e4
26.	Dd1 — e1	De8 — e7
27.	Ta1 — a3	Kg8 — h8
28.	Sf3 — e5	Ta8 — g8
29.	Kg1 — h1	Tg8 — g7
30.	Ta3 — f3	Le6 — g8

Hiermit hat Schwarz sein eigenes Spiel sicher gestellt und kann ungehindert den Angriff fortsetzen.

31.	De1 — e3	De7 — b4
32.	Sf4 — g2	

Bei 32. Sf4 — d3 gewinnt Schwarz mit 32. . . . . Db4 — d2 die Qualität.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
32.	. . . .	Db4 — d2 ?

Ein Fehler, mit dem Schwarz den Sieg aus der Hand giebt; es musste 32. . . . . Th6 — h3 geschehen.

33.	Tf1 — e1	f5 — f4
34.	De3 n. d2	Se4 n. d2
35.	Tf3 n. f4	Tg7 n. g3
36.	Se5 — f7 †	Lg8 n. f7
37.	Tf5 n. f7	Sd2 — e4
38.	Te1 — f1	Tg3 — g7 ?

Schwarz verabsäumt wieder den richtigen, die Partie gewinnenden Zug Tg3 — g8; es musste dann folgen 39. Tf1 — e1, worauf Schwarz mit 39. . . . . Th6 — b6 40. Te1 — e2 Tb6 — b4 gewann.

39.	Tf7 — f8	Tg7 — g8
40.	Tf8 n. g8 †	Kh8 n. g8
41.	Tf1 — f3	Th6 — b6
42.	Sg2 — e3	Tb6 n. b2
43.	Se3 n. d5	Tb2 — a2
44.	Sd5 — e7 †	Kg8 — g
45.	Tf3 — b3	Ta2 n. a
46.	Tb3 n. b7	Kg7 — f6
47.	d4 — d5	a6 — a5

	Weiss.	Schwarz.
48.	Se7 - c6	h7 — h5
49.	Tb7 — b5	h5 — h4
50.	Tb5 n. a5	Ta4 n. a5

	Weiss.	Schhwarz.
51.	Sc6 n. a5	Kf6 — e5

Remis.

IV.

J. Szén. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	c7 — c5
2.	Sg1 — f3 !	

Hiermit gelangen wir zur stärksten Fortsetzung.

2. . . . . Sb8 — c6

Der beste Zug ist hier 2. . . . . e7 -- e6, wie Anderssen selbst es zuerst angab.

3. Sb1 — c3 ! e7 — e6

4. Lf1 — c4 ?

Hier ist dieser Zug gar nicht am Orte; mit 4. d2 — d4 hätte Weiss das freiere Spiel erlangt.

4. . . . . a7 — a6

5. a2 — a4 Sg8 — e7

6. Dd1 — e2

Um 6. . . . . d7 — d5 zu hindern.

6. . . . . Se7 — g6

7. d2 — d3 Lf8 — e7

8. Lc1 — e3 0 — 0

9. 0 — 0 f7 — f5 !

10. e4 n. f5 Tf8 n. f5

11. Sc3 — b1

Um mit c2 — c3 das Centrum einzunehmen, was jedoch mit grossem Tempoverlust verknüpft ist.

11. . . . . b7 — b6

12. c2 — c3 Lc8 — b7

13. ᵒˡ 1 — d2 Dd8 — c7

14. — d4 Sg6 — f4

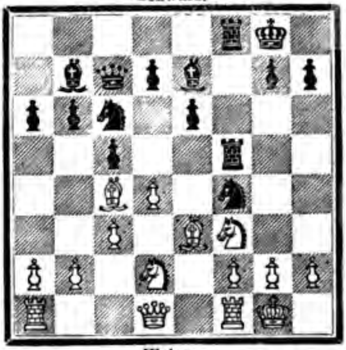
15. 2 — d1 Ta8 — f8

(Siehe Diagramm.)

warz hat mit überraschen- Sch ᵏeit sein Spiel entwickelt

Stellung nach dem 15. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Weiss. Sewarz.

und nimmt nun eine vorzügliche Angriffsstellung ein.

16. d4 n. c5 b6 n. c5

17. Le3 n. f4 Dc7 n. f4

18. Tf1 — e1 Sc6 — e5 !

19. Lc4 — e2 Tf5 — g5 !

20. Kg1 — f1 Se5 — g4

21. h2 — h4

(Siehe Diagramm.)

21. . . . . Df4 — h2 !?

Ein äusserst eleganter Zug der das Spiel entscheidet, doch nicht der beste: mit 21. . . . . Sg4 — h2 † erzwang Schwarz das Matt in zwölf Zügen, nämlich 22. Kf1 — g1 ! Tg5 n. g2 † ! 23. Kg1 n. g2 [23. Kg1 — h1 Sh2 n. f3 24. Sd2 n. f3 Lb7 n. f3 etc.] Df4 — g4 † 24. Kg2 n. h2 [24.

Kg2 — h1 Sh2 n. f3 25. Sd2 n. f3 Tf8 — f4] Le7 — d6 † 26. Kh2—h1 Dg4—h3 † 27. Kh1—g1 Ld6 — h2† 28. Kg1 — h1 Tf8 n. f3 29. Sd2 n. f3 Lb7 n. f3 † 30. Le2 n. f3 Lh2 — g3 † nebst Matt in zwei Zügen.

	Weiss.	Schwarz.
22.	Le2 — c4	

Nimmt Weiss die Dame, so ist er in 3 Zügen matt.

	Weiss.	Schwarz.
22.	. . . .	Dh2 — h1 †
23.	Kf1 — e2	Dh1 n. g2
24.	Sf3 n. g5	Le7 n. g5
25.	h4 n. g5	Dg2 n. f2 †
26.	Ke2 — d3	Df2 — f5 †
27.	Kd3 — e2	Df5 — e5 †
28.	Ke2 — d3	Sg4 — f2 †
29.	Kd3 — c2	De5 — f5 †
30.	Kc2 — b3	Sf2 n. d1
31.	Ta1 n. d1	Df5 n. g5
32.	Lc4 — d3	Tf8 — f2

Stellung nach dem 21. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
33.	Sd2 — e4	c5 — c4 †
34.	Kb3 — a2	Lb7 n. e4
35.	Ld3 n. e4	Dg5 — a5
36.	Td1 — a1	Da5 n. c3

Weiss giebt auf.

V.

J. H. Zukertort. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	c7 — c5
2.	Sg1 — f3 !	e7 — e6 !
3.	d2 — d4	

Dieser Zug gleicht die Spiele nur aus.

	Weiss.	Schwarz.
3.	. . . .	c5 n. d4
4.	Sf3 n. d4	Sg8 — f6
5.	Sb1 — c3	

Hier pflegt man 5. Lf1 — d3 zu spielen.

	Weiss.	Schwarz.
5.	. . . .	Lf8 — b4
6.	Lf1 — d3	Sb8 — c6
7.	Lc1 — e3	d7 — d5
8.	e4 n. d5	Sf6 n. d5
9.	0 — 0 !	

Weiss erlangt nun durch das Aufgeben des b-Bauern einen bedeutenden Vorsprung in der Entwicklung, den er geschickt ausbeutet.

	Weiss.	Schwarz.
9.	. . . .	Sd5 n. c3
10.	b2 n. c3	Lb4 n. c3
11.	Sd4 n. c6	b7 n. c6
12.	Ta1 — b1	0 — 0

(Siehe Diagramm.)

	Weiss.	Schwarz.
13.	Tb1 — b3 !	Lc3 — a5
14.	Le3 — c5 !	Tf8 — e8
15.	Ld3 n. h7 † !	Kg8 n. h7
16.	Tb3 — h3 †	Kh7 — g8

Auf 16. . . . . Kh7 — g6 folgt Matt in 2 Zügen.

	Weiss.	Schwarz.
17.	Dd1 — h5	f7 — f5

Stellung nach dem 14. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
18.	Tf1 — d1!	Lc8 — d7
19.	Dh5 — h7 †	Kg8 — f7
20.	Th3 — g3	La5 — c3

Der einzige Zug, der den sofortigen Verlust abwendet, auf 20. .... Te8 — g8 folgt 21. Dh7—g6† und Matt, auf 20. .... Dd8 — f6 21. Td1 n. d7 †.

	Weiss.	Schwarz.
21.	Dh7 — g6 †.	

Nimmt Weiss sofort den Läufer c3, so verliert er durch 21. .... Te8 — h8 die Dame.

21.	....	Kf7 — g8
22.	Tg3 n. c3	f5 — f4
23.	Tc3 — h3	Te8 — e7

Schwarz giebt die Qualität, um gegen 24. Th3 — h7 gedeckt zu sein, da dann diese Deckung wegen 25. Dg6 — h5 zu spät käme.

24.	Dg6 — h7 †	Kg8 — f7
25.	Dh7 — h5 †	Kf7 — g8

Bei 25. .... Kf7 -- f8 spielt Weiss 26. Dh5 — g5 Kf8 — f7 27. Dg5 n. f4 † Kf7 — g8 28. Df4 — h4 Te7 — e8 [28. .... Kg8 — f7 29. Th3 — f3 †] 29. Dh4 — h7 † Kg8—f7 30. Th3 — g3 und gewinnt.

26.	Lc5 n. e7	Dd8 n. e7
27.	Dh5 — h8 †	Kg8 — f7
28.	Dh8 n. a8	Aufgegeben.

VI.

J. H. Zukertort. Schachclub zu ***.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	c7 — c5
2.	Sg1 — f3	e7 — e6
3.	Sb1 — c3!	Sb8 — c6
4.	d2 — d4	c5 n. d4
5.	Sf3 n. d4	a7 — a6
6.	Lf1 — e2	Lf8 — c5
7.	Lc1 — e3	Lc5 — a7
8.	0 — 0	

Auf 8. Sd4 n. c6 spielt Schwarz ..... d7 n. c6, ungünstig wäre ..... b7 n. c6 wegen der Fortsetzung 9. Le3 n. a7 Ta8 n. a7 10. Dd1 — d4.

	Weiss.	Schwarz.
8.	....	Sg8 — e7
9.	f2 — f4	d7 — d5
10.	e4 — e5	0 — 0
11.	Kg1 — h1	f7 — f5
12.	a2 — a4	Lc8 — d7
13.	Tf1 — f3	Se7 — g6
14.	Dd1 — d2	

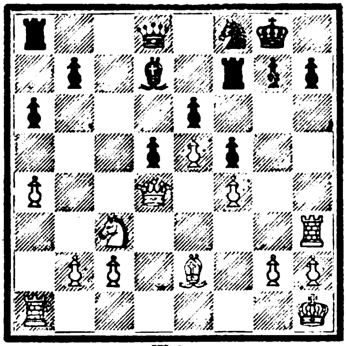
Weiss ist zu diesem Tempo-

verlust gezwungen, um seinen Damenthurm entwickeln zu können.

Weiss.		Schwarz.
14.	....	Sc6 n. d4
15.	Le3 n. d4	La7 n. d4
16.	Dd2 n. d4	Tf8 — f7
17.	Tf3 — h3	Sg6 — f8

Es drohte 18. Le2 — h5.

Schwarz.



Weiss

18. Sc3 — d1!

In dieser recht schwierigen Stellung trifft Weiss den richtigen Zug, der ihn in den Stand setzt, einen kräftigen Angriff zu etabliren.

18.	....	Ta8 — c8
19.	Sd1 — e3	Ld7 — c6
20.	g2 — g4	g7 — g6
21.	Ta1 — g1	Tf7 — g7
22.	Th3 — g3	Tc8 — c7
23.	Le2 — f3	Tc7 — d7

Schwarz will 18. c2 — c4 pariren.

(Siehe Diagramm.)

24. b2 — b3

Die Stellung ist derartig, dass Schwarz füglich nur die Dame ziehen kann, Weiss deckt also seinen Bauer, um, sobald die Dame etwa nach dem Damenflügel geht, auf dem Königsflügel freie Hand zu haben.

Stellung nach dem 23. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.		Schwarz.
24.	...	Dd8 — a5

24. .... Dd8 — h4 würde durch 25. g4 — g5 nebst 26. Se3 — g2 Damenverlust zur Folge haben.

25.	h2 — h4	b7 — b6
26.	h4 — h5	Da5 — c5

Auf 26. .... g6 n. h5 oder g5 spielt Weiss 27. g4 n. f5.

27.	c2 — c3	Lc6 — b7
28.	b3 — b4	

Weiss nöthigt den Gegner zur Entscheidung und hintertreibt so 28. .... Td7 — c7.

28.	....	Dc5 — c7

Wenn auch die weisse Dame augenblicklich am Angriff wenig theilnimmt, so war es doch wohl besser zu tauschen.

29. Kh1 — h2

Weiss macht gleich den nothwendigen Königszug, um im entscheidenden Augenblick Dame wie Läufer bewegen zu können.

Weiss.	Schwarz.
29.	Dc7 — d8
30. h5 — h6	Tg7 — f7

Schwarz.



Weiss.

31. Lf3 — d1!

Der das entscheidende Manöver einleitende Zug.

31.	b6 — b5
32. Ld1 — c2	f5 n. g4

Gezwungen, da auf 32. . . . . Kg8 — h8 Weiss mit 33. g4 n. f5 e6 n. f5 34. e5 — e6† antwortet.

33. Se3 n. g4	Td7 — e7
34. Sg4 — f6†	Kg8 — h8
35. f4 — f5	Te7 — c4
36. f5 n. g6!	h7 n. g6

Auf 36. . . . . Tc4 n. d4 setzt Weiss in 2 Zügen matt.

37. Dd4 — f2

Weiss muss f6 decken, da Schwarz sonst mit Qualitätsopfer zum Angriff übergeht.

37. . . . . Tc4 — h4†

Schwarz will, bevor er das wegen der Schwäche des Punktes g6 nothwendige Qualitätsopfer bringt, den weissen Thurm deplaciren.

38. Tg3 — h3	Th4 — e4
39. Lc2 n. e4	d5 n. e4
40. a4 n. b5	a6 n. b5

Weiss.	Schwarz.
41. Th3 — g3	Lb7 — d5
42. Tg3 n. g6	Sf8 n. g6
43. Tg1 n. g6	e4 — e3

Um die Dame von f6 abzulenken.

44. Df2 — g3

Schwarz.



Weiss.

44. . . . . Tf7 n. f6

Das dritte Qualitätsopfer — auf 44. . . . . Tf7 — f8 setzt Weiss mit 45. Tg6 — g7 in 4 Zügen matt, nämlich 45. . . . . Dd8 n. f6 [45. . . . . Tf8 n. f6 46. Tg7 — h7† Kh8 n. h7 47. Dg3 — g7† und Matt] 46. e5 n. f6 beliebig 47. Tg7 — h7† u. s. w.

45. e5 n. f6!

Sofort entscheidend, während 45. Tg6 n. f6 Dd8 — g8 46. Dg3 n. g8† Kh8 n. g8 Schwarz vermöge des verschmähten Freibauern Remischancen bot.

45.	Ld5 — e4
46. f6 — f7	Dd8 — d2†

Auf 46. . . . . Le4 n. g6 folgt natürlich 47. Dg3 — e5†.

47. Kh2 — h3	Le4 — f5†
48. Kh3 — h4	Dd2 — d8†
49. Dg3 — g5	Aufgegeben.

VII.

J. H. Zukertort. J. Minkwitz.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	c7 — c5
2.	Sb1 — c3	

Der Damenspringer kann auch zuerst entwickelt werden.

2.	....	Sb8 — c6
3.	Sg1 — f3	e7 — e6
4.	d2 — d4	c5 n. d4
5.	Sf3 n. d4	a7 — a6
6.	Lf1 — e2	g7 — g6

Die hierdurch von Schwarz intendirte Postirung des schwarzen Läufers bessert sein Spiel nicht.

7.	f2 — f4	Lf8 — g7
8.	e4 — e5	f7 — f5

Schwarz muss das Hinüberspielen des Springers von c3 über e4 nach d6 hindern.

9.	Lc1 — e3	Sg8 — h6
10.	0 — 0	0 — 0
11.	Le2 — f3	Sh6 — f7
12.	Sd4 n. c6	b7 n. c6
13.	Le3 — c5	Tf8 — e8
14.	Dd1 — e1	Ta8 — b8
15.	b2 — b4	Lg7 — f8
16.	Sc3 — a4	Lf8 n. c5 †
17.	Sa4 n. c5	Dd8 — b6
18.	c2 — c3	Sf7 — d8
19.	Kg1 — h1	Sd8 — b7
20.	Sc5 n. b7	Lc8 n. b7
21.	Ta1 — d1	

Weiss richtet nun den Angriff auf den rückständigen d-Bauer des Gegners, um dessen Spiel mehr und mehr einzuengen.

	Weiss.	Schwarz.
21.	....	Te8 — e7
22.	Td1 — d6	Tb8 — d8
23.	De1 — h4	Td8 — e8
24.	Tf1 — d1	Lb7 — c8
25.	a2 — a4	Db6 — e3
26.	Td6 — d3	De3 — b6
27.	a4 — a5	Db6 — c7

Besser war 27. .... Db6—a7.

28.	Dh4 — f2 !	Lc8 — b7
29.	Df2 — b6	Dc7 — c8

Tauscht Schwarz die Damen, so verschafft er dem Gegner einen starken Freibauer, während sein a-Bauer auf die Dauer nicht zu halten wäre.

30.	c3 — c4	Kg8 — f7
31.	b4 — b5	a6 n. b5
32.	c4 n. b5	Lb7 — a8
33.	Td3 — c3	Dc8 — b8
34.	Db6 n. b8	Te8 n. b8
35.	b5 — b6	

Schlecht wäre 35. b5 n. c6, da nach 35. .... d7 n. c6 Weiss auf 36. Lf3 n. c6 mit 36. .... Te7 — c7 die Qualität verliert.

35.	....	La8 — b7
36.	Lf3 — e2	Tb8 — a8
37.	Tc3 — a3	Lb7 — a6
38.	Le2 n. a6	Ta8 n. a6
39.	b6 — b7	Te7 — e8
40.	Td1 n. d7 †	Kf7 — f8
41.	Td7 — c7	Te8 — b8
42.	Tc7 — c8 †	Aufgegeben.

Fianchetto di Donna.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	b7 — b6

Das Fianchetto di Donna — Flügelspiel der Dame — ist für den Nachziehenden nicht gerade nachtheilig, doch ist über dasselbe eben das zu sagen, was über die anderen Spiele dieser Abtheilung. Wir wissen keine bessere Antwort auf 1. e2 — e4 als 1. . . . . e7 — e5 und glauben, dass der Nachziehende mit jeder anderen dem Gegner Positionsvortheile einräumt. — Die Fortsetzung ist:

2.	d2 — d4	e7 — e6

Auf 2. . . . . Lc8 — b7 geschieht 3. d4 — d5.

3.	Lf1 — d3	Lc8 — b7
4.	Sb1 — c3	Sg8 — f6
5.	Sg1 — f3	c7 — c5

Die fernere Behandlung zeigen die folgenden Partieen.

Erläuternde Partieen.

I.

	Boden. Weiss.	Owen. Schwarz.
1.	e2 — e4	b7 — b6
2.	d2 — d4	Lc8 — b7
3.	Lf1 — d3	e7 — e6
4.	Dd1 — e2	

Um 5. d4 — d5 zu spielen.

4.	. . . .	Lf8 — e7
5.	f2 — f4	c7 — c5
6.	c2 — c3	Sg8 — f6
7.	Sg1 — f3	0 — 0
8.	Sb1 — d2	

Rochade war vorzuziehen.

8.	. .	Sf6 — g4
9.	- 0	f7 — f5
10.	— e5	Sb8 — c6
11.	— h3	Sg4 — h6
12.	— b3	c5 n. d4

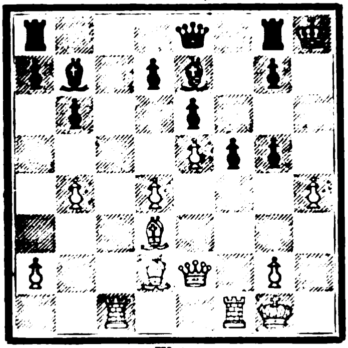
	Weiss.	Schwarz.
13.	Sb3 n. d4	Sc6 n. d4
14.	c3 n. d4	Kg8 — h8
15.	Lc1 — d2	Dd8 — e8
16.	Ta1 — c1	Tf8 — g8

Die mit diesem Zuge indendirte Angriffscombination erweist sich als unausführbar und diese Postirung des Thurmes als nachtheilig.

17.	b2 — b4	Sh6 — f7
18.	Sf3 — g5	Sf7 n. g5
19.	f4 n. g5	h7 — h6
20.	h2 — h4	h6 n. g5

Ein Fehler, der die schwarze Stellung compromittirt.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
21. Tc1 — c7	Lb7 — c6
22. b4 — b5	Lc7 — d8

Auf 22. . . . . Lc6 — e4 folgt 23. Ld3 n. e4 f5 n. e4 24. Tc7 n. d7.

23. b5 n. c6	Ld8 n. c7
24. c6 n. d7	De8 — f7
25. d4 — d5!	g7 — g6

Auf 25. . . . . . e6 n. d5 entscheidet 26. e5 — e6.

26. Ld2 n. g5	Df7 n. d7
27. Lg5 — f6 †	Kh8 — h7
28. d5 n. e6	Dd7 — d4 †

Bei 28. . . . . Dd7 n. e6 entscheidet 29. Ld3 n. f5.

29. Kg1 — h1	Ta8 — f8

(Siehe Diagramm.)

30. Tf1 n. f5!	Tf8 n. f6!

Es ist klar, dass Schwarz den Thurm nicht nehmen durfte, nun darf aber Weiss wieder wegen des Schachs auf h4 den schwarzen Thurm nicht schlagen.

Stellung nach dem 29 Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
31. De2 — h5 †!!	

Ein glänzendes, das Spiel entscheidendes Manöver.

31.	g6 n. h5

Auf 31. . . . . Kh7 — g7 folgt 32. e5 n. f6 † Dd4 n. f6 † 33. Tf5 n. f6 g6 n. h5 34. Tf6 — f7 † nebst 35. Tf7 n. e7.

32. Tf5 n. h5 † †	Kh7 — g7
33. Th5 — h7 †	Kg7 — f8
34. e6 — e7 †	Kf8 — e8
35. Ld3 — b5 †	Dd4 — d7
36. Lb5 n. d7 †	Ke8 n. d7
37. e5 n. f6	Tg8 — g4
38. Th7 — h8	Tg4 — e4
39. g2 — g4	

Schwarz giebt auf, da die vier Freibauern nicht aufzuhalten sind.

II.

L. Paulsen. **Owen.**

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	b7 — b6
2. g2 — g3	e7 — e6
3. Lf1 — g2	Lc8 —

Dieses Gegen-Fianchet ron

Weiss ist wohl nicht so stark, wie die von uns empfohlene Spielweise.

	Weiss.	Schwarz.
4.	Sb1 — c3	f7 — f5
5.	Sg1 — e2	Sg8 — f6
6.	d2 — d3	Lf8 — b4
7.	0 — 0	Lb4 n. c3
8.	Se2 n. c3	f5 n. e4
9.	Sc3 n. e4	Sf6 n. e4
10.	Dd1 — h5 †	

Hierdurch schwächt Weiss die Stellung des schwarzen Königsflügels und öffnet seinem Damenläufer das Feld h6.

10.	. . . .	g7 — g6
11.	Dh5 — e5	0 — 0
12.	d3 n. e4	Sb8 — c6
13.	De5 — c3	e6 — e5
14.	Lc1 — h6	Tf8 — f7
15.	f2 — f4	Lb7 — a6

Ein Fehler, den der Gegner geschickt ausbeutet.

(Siehe Diagramm.)

16.	f4 n. e5!	La6 n. f1
17.	Ta1 n. f1	Dd8 — e7

Schwarz darf die Thürme nicht tauschen, da ihm dann das Eingreifen des Läufers auf c4 sofort verderblich wird.

18.	Tf1 n. f7	De7 n. f7

Stellung nach dem 15. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz
19.	e5 — e6!	Df7 — e7
20.	e6 n. d7	Sc6 — e5

Auf 20. . . . . De7 n. d7 entscheidet 21. e4 — e5.

21.	Lg2 — h3	g6 — g5

Auf 21. . . . . Se5 n. d7 folgt 22. Lh3 — e6 †.

22.	Dc3 n. c7	g5 — g4

Auf 22. . . . . Ta8 — d8 entscheidet wieder 23. Lh3 — e6 †.

23.	d7 — d8 D †	De7 n. d8
24.	Dc7 — g7 † und Matt.	

III.

L. Paulsen. G. R. Neumann.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	b7 — b6
2.	Sb1 — c3	Lc8 — b7
	g2 — g3	e7 — e6
.	Lf1 — g2	Sg8 — f6
.	Sg1 — e2	c7 — c5
.	d2 — d3	Lf8 — e7
.	0 — 0	d7 — d6
.	e4 — e5?	

Hiermit öffnet Weiss dem feindlichen Läufer die Angriffsdiagonale.

	Weiss.	Schwarz.
8.	. . . .	Sf6 — d5
9.	e5 n. d6	Dd8 n. d6
10.	Sc3 — e4	Dd6 — d7
11.	b2 — b3	Sb8 — c6

	Weiss.	Schwarz.
12.	Lc1 — b2	e6 — e5
13.	Dd1 — d2	f7 — f5
14.	Se4 — c3	Sc6 — d4
15.	f2 — f4	Sd5 n. c3
16.	Se2 n. c3	e5 n. f4
17.	Lg2 n. b7	Dd7 n. b7
18.	Dd2 n. f4	0 — 0

Schwarz nimmt nicht den c-Bauer, sondern zieht es vor, durch die Rochade Positionsvortheil zu erlangen, den er in der Folge rasch ausbeutet.

19.	Tf1 — f2	Le7 — f6
20.	h2 — h4	Ta8 — e8
21.	Tf2 — g2	

(Siehe Diagramm.)

Stellung nach dem 21. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

21.	. . . .	Lf6 — e5
22.	Df4 — f1	f5 — f4 !
23.	Sc3 — e4	f4 n. g3
24.	Df1 — c1	

Die Dame muss auf dies ungünstige Feld, um den gefährdeten Läufer zu decken.

	Weiss.	Schwarz.
24.	. . . .	Sd4 — f3 †
25.	Kg1 — h1	Db7 — d7
26.	Se4 — g5	Sf3 n. g5
27.	h4 n. g5	Dd7 — h3 †
28.	Kh1 — g1	Le5 — f4

Weiss giebt auf.

Fianchetto del Re.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	g7 — g6

Das Königsfianchetto ist erst neuerdings in die Schachpraxis aufgenommen worden, es wird nach denselben Principien behandelt, wie das Damenfianchetto.

Erläuternde Partie.

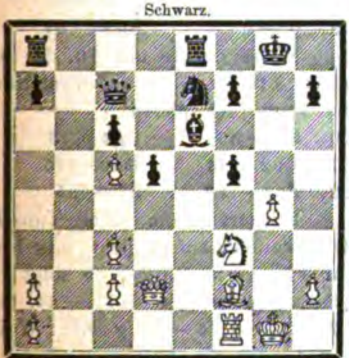
	Steinitz, St. Bon und Kling.	Deacon, Walker u. Medley.
	Weiss	Schwarz.
1.	e2 — e4	g7 — g6
2.	f2 — f4	e7 — e6
3.	Sg1 — f3	c7 — c5
4.	d2 — d4	d7 — d5

	Weiss.	Schwarz.
5.	Sb1 — c3	Lf8 — g7
6.	e4 n. d5	e6 n. d5
7.	d4 n. c5	

Weiss schlägt, nicht um einen Bauer zu gewinnen, da dieser Vortheil durch den nun entstehenden Tripelbauer illusorisch wird, sondern um den Abtausch des feindlichen Läufers gegen seinen Damenspringer herbeizuführen, da hierdurch die Stellung des schwarzen Königsflügels sehr geschwächt wird.

7.	. . . .	Lg7 n. c3 †
8.	b2 n. c3	Sg8 — e7
9.	Lc1 — e3	0 — 0
10.	Lf1 — e2	Sb8 — c6
11.	0 — 0	Se7 — f5
12.	Le3 — f2	Tf8 — e8
13.	Dd1 — d2	Lc8 — e6
14.	Le2 — b5	Dd8 — c7
15.	Lb5 n. c6	b7 n. c6
16.	g2 — g4	Sf5 — e7
17.	f4 — f5	g6 n. f5

Schwarz.



Weiss.

18.	Dd2 — h6 !	

Weiss droht 19. Sf3 — g5 oder auch 19. Lf2 — d4.

18.	. . . .	f7 — f6

	Weiss.	Schwarz.
19.	g4 — g5 !	f5 — f4
20.	Lf2 — d4	Se7 — f5
21.	Dh6 n. f6	Sf5 n. d4
22.	Sf3 n. d4	Le6 — h3
23.	Df6 n. f4	Dc7 — d7
24.	Tf1 — e1	Te8 n. e1 †
25.	Ta1 n. e1	Ta8 — f8
26.	Df4 — g3	Dd7 — e7

Hierdurch erhält Weiss die Gelegenheit, den zur nachfolgenden Angriffscombination nothwendigen Königszug mit Tempogewinn zu machen.

27.	Kg1 — h1 !	De7 — d7
28.	g5 — g6	h7 — h5

Auf 28. . . . . h7 n. g6 folgt 29. Dg3 n. g6 † Kg8—h8 30. Dg6—h6 † Kh8—g8 31. Sd4 n. e6, um dann mit 32. Dh6—g6 † Kg8—h8 33. Se6—e7 den Sieg zu erzwingen.

29.	g6 — g7	Tf8 — f6
30.	Dg3 — b8 †	Kg8 n. g7
31.	Te1 — g1 †	Lh3 — g4

Auf 31. . . . . Kg7—h6 oder f7 folgt Matt in 3, auf 31. . . . . Kg7—h7 Matt in 4 Zügen, auf 31. . . . . Tf6—g6 32. Db8—e5† Kg7—h7 [32. . . . . Kg7—f7 33. De5 n. h5, 32. . . . . Kg7—h6 33. De5—h8† Dd7—h7 34. Tg1 n. g6 † Kh6 n. g6 35. Dh8 n. h7 † Kg6 n. h7 36. Sd4 n. c6] 33. De5 n. h5 † Tg6—h6 34. Dh5 — g5.

32.	h2 — h3	Dd7 — e7
33.	Db8 — g3	De7 — e4 †
34.	Kh1 — h2	De4 — h7
35.	Tg1 — e1	Dh7 — h6
36.	h3 n. g4	h5 — h4
37.	Dg3 — e5	Kg7 — g8
38.	Sd4 — f5	Dh6 — f8
39.	De5 — e8	Aufgegeben.

Fischers Eröffnung.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	Sb8 — c6

In die Schachpraxis der starken Spieler wurde diese Eröffnung von dem in Detmold lebenden Amateur Fischer eingeführt, der sie oft gegen die Gebrüder Paulsen anwendet. Wir können sie nicht empfehlen, da Schwarz hierdurch dem Gegner einen Vorsprung in der Entwicklung und viel Terrain einräumt.

Erläuternde Partie.

J. H. Zukertort. W. Paulsen.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	Sb8 — c6
2. Sg1 — f3	

Hier käme auch 2. d2 — d4 in Betracht, nach 2. Sg1 — f3 steht es Schwarz frei mit 2. .... e7 — e5 in's Königsspringer-Spiel einzulenken.

2.	d7 — d5
3. e4 n. d5	Dd8 n. d5
4. Sb1 — c3	Dd5 — a5

Die frühe Entwicklung der Dame ist nicht vortheilhaft, der gewählte Standort derselben kein günstiger, doch hat sie keinen besseren.

5. d2 — d4	Lc8 — g4
6. Lf1 — e2	0 — 0 — 0
7. Lc1 — e3	e7 — e6

Auf 7. .... e7 — e5 könnte folgen 8. Sf3 n. e5 Lg4 n. e2 9. Dd1 n. e2 Sc6 n. e5 10. d4 n. e5 Da5 n. e5 11. 0 — 0 und Weiss ist besser entwickelt.

8. a2 — a3	

Um 8. .... Lf8 — c5 zu hindern und gleichzeitig die Stellung der schwarzen Dame zu gefährden.

Weiss.	Schwarz.
8.	Lf8 — d6
9. 0 — 0	Sg8 — e7

Weiss drohte mit 10. d4 — d5 nebst 11. b2 — b4 auf Eroberung der Dame zu spielen.

10. h2 — h3	Lg4 n. f3
11. Le2 n. f3	Da5 — f5
12. Sc3 — e4	h7 — h5

Schwarz kann dem Tausche des zweiten Läufers nicht entgehen: auf 12. .... Ld6 — e5 folgt 13. c2 — c3 nebst 14. Dd1 — a4, auf 12. .... Ld6 — f4 gewinnt Weiss den Läufer mit 13. g2 — g4.

13. Se4 — g3	Ld6 n. g3
14. f2 n. g3	Df5 — g6
15. Le3 — f2	e6 — e5
16. c2 — c3	e5 — e4
17. Lf3 — e2	f7 — f5

Auf 17. .... Se7 — f5 folgt 18. g3 — g4 h5 n. g4 19. Le2 n. g4 Sc6 — e7 [19. .... Kc8 — b8

20. Lg4 n. f5 Dg6 n. f5 21. Lf2—h4]
20. Lf2—h4 f7—f6 21. Tf1 n. f5 Se7 n. f5 22. Dd1—f1.

Weiss.	Schwarz.
18. b2 — b4	Se7 — f5

Schwarz.



Weiss.

19. Dd1—c1!

Ein Zug von grosser Tragweite: diese Postirung der Dame erweist sich für die Folge als äusserst vortheilhaft.

19. . . . . Dg6—f6

Um auf 20. c3—c4 Sc6 n. d4 zu spielen.

20. b4—b5	Sc6—a5
21. Ta1—b1	b7—b6
22. c3—c4	Sd5—e7
23. Lf2—e3!	Kc8—b8

Schwarz will den Springer nach g6 zu spielen, thut er dies sofort, so folgt 24. g3—g4 h5 n. g4 25. Tf1 n. f5.

24. Tf1—d1 Td8—g8?

Schwarz will nun mit 25. . . . . —g5 zum Angriff übergehen, et aber hierdurch dem Gegner ·genheit, eine entscheidende Anscombination einzuleiten; freilich ·e Weiss schon vorher das über·end bessere Spiel.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
25. Le3—g5!	Df6—e6
26. d4—d5	De6—d6
27. Lg5—f4	

Auch 27. c4—c5 war für Weiss vortheilhaft

27. . . . . Dd6—c5 †
28. Lf4—e3 Dc5—d6
29. c4—c5 Dd6—d7

Auf 29. . . . . b6 n. c5 folgt 30. Le3 n. c5 Dd6—d7 31. d5—d6 c7 n. d6 [31. . . . . Se7—g6 32. d6 n. c7 † Dd7 n. c7 33. Lc5—d6] 32. Td1 n. d6 Dd7—c7 33. b5—b6 a7 n. b6 34. Tb1 n. b6 † Sa5—b7 35. Le2—a6.

30. d5—d6 Se7—g6

Auf 30. . . . . Se7—c8 entscheidet 31. d6 n. c7 † Dd7 n. c7 32. Le3—f4, auf 30. . . . . c7 n. d6 31. Td1 n. d6 Dd7—c7 32. c5 n. b6! Dc7 n. c1 † 33. Tb1 n. c1 a7 n. b6 34. Td6 n. b6 † etc.

31. d6 n. c7 †

31. c5—c6 nebst 32. d6—d7 würde die Entscheidung nicht so schnell herbeiführen.

31.	Dd7 n. c7
32. c5 n. b6	a7 n. b6
33. Dc1 n. c7 †	Kb8 n. c7
34. Tb1—c1 †	Kc7—b8

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
35. Td1 — d6!	f5 — f4	41. Le2 — d1	Sf4 — d3
36. Le3 n. b6	Sa5 — b3	42. Ld1 — b3	h5 — h4
37. Tc1 — c3	Tg8 — c8	43. Tg3 n. g7	Th8 — e8,
38. Tc3 n. b3	f4 n. g3!	44. Lb6 — a7 †	Kb8 — c8
39. Tb3 n. g3	Tc8 — c1 †	45. Lb3 — e6 †	Te8 n. e6
40. Kg1 — h2	Sg6 — f4	46. Td6 n. e6	Aufgegeben.

Beiderseits geschlossene Spiele.

Wir betrachteten zunächst diejenigen Spiele, in denen der Anziehende noch den Königsbauer zwei Schritte zieht, der Nachziehende aber durch irgend eine andere Erwiderung der offenen Partie ausweicht; beiderseits geschlossen nennen wir die Spiele, in denen auch der Anziehende 1. e2 — e4 nicht spielt. — Im Allgemeinen entbehren solche Partieen so lebhafter Figurenangriffe, wie sie in den Königsbauerspielen vorkommen, ausserdem sind sie recht schwer zu führen, da ein einziger Bauernzug hier die Stellung viel eher compromittiren kann, als in offenen Spielen. Wir führten im vorhergehenden Abschnitte aus, dass der Nachziehende, der auf die offene Partie nicht eingehen will, hierdurch dem Gegner meist das bessere Spiel einräumt, in den beiderseits geschlossenen Spielen stellen sich die Chancen bei richtiger Führung für den Anziehenden und Nachziehenden meist gleich. Es gehören hierher sehr verschiedene Eröffnungen, die aber ihrem Wesen nach recht oft zusammenfallen und sich nur in der Reihenfolge der Züge unterscheiden. Meist bietet sich auch hier in den Eröffnungszügen die Gelegenheit, das geschlossene Spiel in ein offenes umzuwandeln.

Eröffnung des Van't Kruys.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e3	. . . .

Der holländische Meister Van't Kruys spielte diese Eröffnung zuerst. Der Zug 1. e2 — e3 geschieht vorzüglich in der Absicht, mit 2. c2 — c4 die sicilianische Partie mit Tempogewinn zu erlangen, sobald der Gegner 1. . . . . e7 — e5 erwidert. Am besten spielt Schwarz

1	f7 — f5

Die weitere Fortsetzung zeigen die folgenden Partieen.

Erläuternde Partieen.

I.

J. H. Zukertort. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e3	f7 — f5
2.	d2 — d4	e7 — e6
3.	c2 — c4	Sg8 — f6
4.	f2 — f4	c7 — c5
5.	d4 — d5	Dd8 — c7
6.	Sg1 — f3	Lf8 — e7
7.	Lf1 — e2	0 — 0
8.	0 — 0	b7 — b6
9.	Sb1 — c3	a7 — a6
10.	b2 — b3	Lc8 — b7
11.	Lc1 — b2	b6 — b5

Schwarz opfert, um seinen Läufer auf b7 die Diagonale zu eröffnen, einen Bauer, da aber der Läufer in der gegebenen Stellung von keiner besonderen Wirksamkeit ist, so erweist sich das Opfer als incorrect.

12.	d5 n. e6	d7 n. e6
13.	c4 n. b5	Sf6 — g4
14.	Dd1 — c1	Le7 — f6
15.	h2 — h3	Sg4 — h6
16.	Le2 — c4	Tf8 — e8
17.	Dc1 — c2	Sb8 — d7
18.	Ta1 — d1	Lb7 — e4
19.	Sc3 n. e4	f5 n. e4

(Siehe Diagramm.)

20. Dc2 n. e4 !?

Eine schöne, aber nicht ganz richtige Opfercombination, jedenfalls behauptet Weiss drei Bauern und einen lebhaften Angriff für seinen Offizier.

20.	. . . .	Lf6 n. b2
21.	Lc4 n. e6 †	Kg8 — h8?

Ein Fehler, durch den Weiss einen Offizier sofort wieder gewinnt; der König musste nach f8 gehen.

Stellung nach dem 19. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
22.	Td1 n. d7 !	Dc7 n. d7
23.	Sf3 — g5 !	g7 — g6
24.	Le6 n. d7	Te8 n. e4
25.	Sg5 n. e4	a6 n. b5
26.	Ld7 n. b5	Ta8 n. a2
27.	Se4 n. c5	Sh6 — f5 !

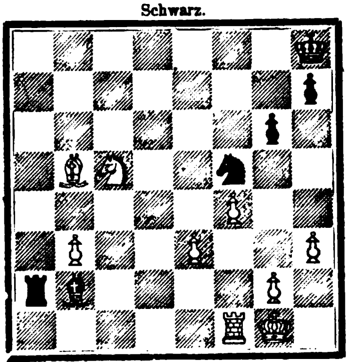
Hiermit erobert Schwarz den feindlichen e-Bauer, da 28. Tf1 — e1 wegen 28. . . . . Sf5 n. e3 29. Te1 n. e3 Lb2 — d4 und 28. e3 — e4 wegen 28. . . . . Lb2 — d4 † 29. Kg1 — h2 Sf5 — e3 nicht geschehen darf.

(Siehe Diagramm.)

28.	Sc5 — d3	Sf5 n. e3
29.	Tf1 — f2	Ta2 — a1 †
30.	Kg1 — h2	Lb2 — d4

Stellung nach dem 27. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
31.	Sd3 — e5!	Ta1 — b1
32.	Tf2 — d2	Se3 — f5
33.	g2 — g4	Ld4 — g1 †
34.	Kh2 — g2	Sf5 — h4 †
35.	Kg2 — g3	Tb1 n. b3 †
36.	Kg3 n. h4	Tb3 n. b5
37.	Td2 — d8 †	Kh8 — g7
38.	Td8 — d7 †	Kg7 — f6
39.	Td7 — f7 †	

Nimmt Weiss den h-Bauer sofort, so giebt der Läufer Matt.

39.	. . . .	Kf6 — e6
40.	Tf7 n. h7	Lg1 — e3!

	Weiss.	Schwarz.
41.	Kh4 — g3	g6 — g5
42.	Se5 — g6	Ke6 — f6
43.	f4 — f5	Le3 — c5
44.	h3 — h4	Tb5 — b3 †
45.	Kg3 — g2	Lc5 — d6
46.	Th7 — d7	Ld6 — b8
47.	Td7 — d4??	

Ein grober Fehler, Weiss gewann mit Leichtigkeit mit 47. h4 — h5; auf 47. . . . . Tb3—g3† folgte 48. Kg2—f2 Tb3 n. g4 49. h5 — h6 Kf6 n. f5 50. h6—h7 Lb8—e5 51. Sg6 n. e5 Tg4—h4 52. Se5 — f3 Th4 — h6 53. Td7—f7 † Kf5—g6 54. Sf3—e5† Kf6—g6 54. Sf3—e5 † Kg6—h5 55. Kf2 — g3 nebst Matt in drei Zügen — auf 47. . . . . Tb3—b2† folgt 48. Kg2 — f3 Tb2 — h2 49. Td7 — d8 Lb8 — e5 50. Sg6 n. e5 Kf6 n. e5 51. Td8 — e8 † Ke5 — f6 [auf einen jeden anderen Zug entscheidet 52. Te8—g8] 52. Te8—e6† Kf6 — f7 53. Te6 — g6 nebst 54. Tg6 n. g5.

47.	. . . .	Tb3 — g3 †
48.	Kg2 — f1	g5 n. h4
49.	Sg6 n. h4	Kf6 — g5
50.	Sh4 — g6	Tg3 n. g4
51.	Td4 n. g4 †	Kg5 n. g4

Remis.

II.

J. H. Zukertort. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e3	f7 — f5
2.	c2 — c4	e7 — e6
3.	f2 — f4	Sg8 — f6
4.	Sg1 — f3	Lf8 — e7
5.	Lf1 — e2	0 — 0
6.	0 — 0	d7 — d6
7.	b2 — b3	Sf6 — e4

	Weiss.	Schwarz.
8.	Lc1 — b2	

Greift Weiss den Springer mit 8. d2 — d3 an, so antwortet Schwarz 8. . . . . Le7 — f6.

8.	. . . .	Le7 — f6
9.	Dd1 — c2	Sb8 — c6
10.	a2 — a3	Lf6 n. b2

	Weiss.	Schwarz.
11.	Dc2 n. b2	Lc8 — d7
12.	Sb1 — c3	Se4 n. c3
13.	Db2 n. c3	Dd8 — c7
14.	b3 — b4	b7 — b6
15.	b4 — b5	Sc6 — a5
16.	Sf3 — d4?	

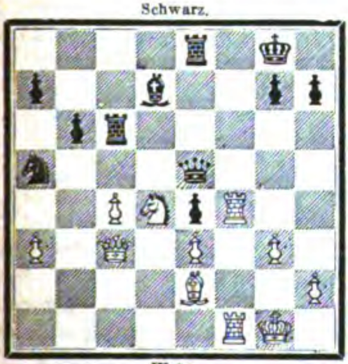
Ein Fehlzug, der dem Gegner gestattet, mit Tempogewinn im Centrum vorzudringen; Weiss musste 16. Ta1 — e1 spielen.

16.	. . . .	e6 — e5
17.	f4 n. e5	d6 n. e5
18.	Sd4 — f3	Ta8 — e8
19.	Ta1 — e1	e5 — e4
20.	Sf3 — d4	Tf8 — f6
21.	d2 — d3	De7 — e5
22.	d3 n. e4	Tf6 — h6
23.	g2 — g3	f5 n. e4
24.	Tf1 — f4	c7 — c5

Hiermit richtet Schwarz seinen Angriff auf c4, den schwachen Punkt des weissen Spieles, und hindert hierdurch den feindlichen Läufer, über d1 und c2 den Punkt e4 anzugreifen.

25.	b5 n. c6	Th6 n. c6
26.	Te1 — f1!	

Schwarz.



Weiss.

Weiss droht nun bei 26. . . . . Te8 — c8, resp. 26. . . . . Ld7 — e6 mit 27. Sd4 n. c6, da Schwarz dann die Dame nicht nehmen darf wegen 28. Tf4 — f8† T n. f8 29. Sc6 — e7† u. s. w.

	Weiss.	Schwarz.
26.	. . . .	Tc6 — c8
27.	Dc3 — b4	Sa5 — b7
28.	Sd4 — f5	Sb7 — c5
29.	Db4 — d2	Sc5 — d3!

Schwarz führt so in wenigen Zügen ein für ihn günstiges Endspiel herbei.

30.	Le2 n. d3	e4 n. d3
31.	Dd2 n. d3	Ld7 n. f5
32.	Dd3 n. f5	De5 n. f5
33.	Tf4 n. f5	Te8 n. e3
34.	a3 — a4	Te3 — a3
35.	a4 — a5	g7 — g6
36.	Tf5 — f7?	

Besser war 36. Tf5 — d5, um bei 36. . . . . Tc8 n. c4 37. a5 n. b6, bei 36. . . . . Ta3 n. a5 37. Td5 n. a5 b6 n. a5 38. Tf1 — c1 zu spielen.

36.	. . . .	Ta3 n. a5
37.	Tf7 — d7	Tc8 n. c4
38.	Tf1 — f7	Tc4 — c1†
39.	Kg1 — g2	Tc1 — c2†
40.	Kg2 — h3	Ta5 — h5†
41.	Kh3 — g4	a7 — a5
42.	h2 — h4	b6 — b5
43.	Tf7 — g7†	Kg8 — h8
44.	Tg7 — e7	Tc2 — c8
45.	Kg4 — h3	b5 — b4
46.	g3 — g4	Th5 — h6
47.	g4 — g5	Th6 — h5

(Siehe Diagramm.)

48. Td7 — a7?

Der entscheidende Fehler, mit 48. Td7 — b7! erlangt Weiss Remis, es würde dann folgen 48. . . . . Tc8 — a8 49. Kh3 — g4 a5 — a4 50. Tb7 n. b4 a4 — a3 51. Tb4 — e4! h7 — h6 52. Te7 — e8† Ta8 n. e8 53. Te4 n.

n. e8 † Kh8 — h7 54. Te8 — e7 † Kh7 — g8 55. Te7 — a7 h6 n. g5 56. h4 n. g5 u. s. w.

Stellung nach dem 47. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
48.	. . . .	Tc8 — b8
49.	Ta7 n. a5	b4 — b3
50.	Ta5 — e5	h7 — h6
51.	Te7 — e8 †	Tb8 n. e8
52.	Te5 n. e8 †	Kh8 — h7

Bei 52. . . . . Kh8 — g7 macht Weiss remis mit 53. g5 n. h6 † nebst 54. Te8 — b8.

53.	Te8 — e7 †	Kh7 — g8
54.	g5 n. h6	

Bei 54. Te7 — e6 gewinnt Schwarz mit 54 . . . . Kg8 — f7 55. Te6 — f6 † Kf7 — g7.

54.	. . . .	Th5 — b5
55.	Te7 — e1	Kg8 — h7
56.	Kh3 — g4	Kh7 n. h6
57.	Te1 — b1	b3 — b2
58.	Kg4 — f4	Kh6 — h5

Aufgegeben.

III.

J. H. Zukertort. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e3	f7 — f5
2.	c2 — c4	e7 — e6
3.	f2 — f4	Sg8 — f6
4.	Sg1 — f3	Lf8 — e7
5.	Lf1 — e2	b7 — b6
6.	0 — 0	Lc8 — b7
7.	b2 — b3	

Weiss musste zunächst 7. d2 — d3 nebst 8. Sb1 — c3 spielen.

7.	. . . .	Sf6 — e4
8.	Lc1 — b2	Le7 — f6
9.	Dd1 — c2	Sb8 — c6
10.	d2 — d3	Sc6 — b4
11.	Dc2 — c1	Lf6 n. b2
12.	Dc1 n. b2	Dd8 — f6
13.	Sf3 — e5	d7 — d6
14.	d3 n. e4	d6 n. e5
15.	e4 n. f5	

Bei 15. f4 n. e5 würde Schwarz mit 15. . . . . Df6 — g5 16. Tf1 — f3 Lb7 n. e4 17. Tf3 — g3 Dg5 — e7 das bessere Spiel erlangen.

	Weiss.	Schwarz.
15.	. . . .	Df6 n. f5
16.	Sb1 — a3	Df5 — e4
17.	Tf1 — f2	

Auf 17. Tf1 — f3 folgt 17. . . . . e5 n. f4 und auf 18. Db2 n. g7 0 — 0 — 0!

17.	. . . .	De4 n. e3
18.	Db2 n. e5	De3 n. e5
19.	f4 n. e5	0 — 0 — 0
20.	Le2 — g4	

(Siehe Diagramm.)

20.	. . . .	Kc8 — b8!

Stellung nach dem 20. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

Viel besser als 20. . . . . Td8—e8, worauf Weiss mit 21. Sa3—b5 Kc8—b8 22. Tf1—f7 ein gutes Angriffsspiel erhält.

Weiss.		Schwarz.
21.	Tf2—e2	

Auf 21. Lg4 n. e6 folgt 21. . . . . Sb4—d3, worauf 22. Tf2—e2 wegen 22. . . . . Sd3—f4 nicht geschehen darf.

21.	. . . .	Sb4—d3
22.	Ta1—f1	g7—g5
23.	g2—g3	h7—h5

Weiss.		Schwarz.
24.	Lg4 n. e6	Td8—e8
25.	Le6—d5	

Auf 25. Tf1—f6 erlangt Schwarz einen heftigen Angriff mit 25. . . . . h5—h4, am besten war es wohl, den Läufer über h3, nach g2 zu spielen.

25.	. . . .	Lb7 n. d5
26.	c4 n. d5	Sd3 n. e5
27.	Kg1—g2	Se5—g4
28.	Tf1—e1	Te8 n. e2 †
29.	Te1 n. e2	Th8—d8
30.	h2—h3	Sg4—f6
31.	Te2—e6	Sf6 n. d5
32.	Sa3—c4	g5—g4
33.	Te6—e5	Sd5—f6
34.	Te5—f5	g4 n. h3 †
35.	Kg2 n. h3	Sf6—e4
36.	Tf5 n. h5	Td8—g8
37.	Th5—h4	

Weiss nöthigt den Gegner hierdurch mit dem Springer zu schlagen, erzwingt dann den Thurmtausch und sichert sich so das Remis.

37.	. . . .	Se4 n. g3
38.	Th4—g4	Tg8 n. g4
39.	Kh3 n. g4	Sg3—e4
40.	Kg4—f4	

Nach mehreren Zügen als Remis abgebrochen.

Englische Partie.

Weiss.	Schwarz.
1. c2—c4	. . . .

Diese Eröffnung steht der vorhergehenden am nächsten, indem der Unterschied zwischen beiden meist nur in der Umstellung der Züge ist. Schwarz spielt am besten auch hier

1.	f7—f5

Erläuternde Partieen.

I.

Wyvill. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	c2 — c4	f7 — f5
2.	e2 — e3	Sg8 — f6
3.	Sb1 — c3	e7 — e6
4.	Lf1 — e2	Lf8 — b4
5.	Le2 — h5 †	

Weiss verliert hier und in der Folge zu viel Zeit.

5.	. . . .	g7 — g6
6.	Lh5 — e2	0 — 0
7.	f2 — f4	c7 — c5
8.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
9.	0 — 0	Lb4 n. c3
10.	b2 n. c3	b7 — b6
11.	a2 — a4?	Lc8 — b7
12.	Dd1 — c2	Dd8 — c7
13.	Sf3 — g5	h7 — h6
14.	Sg5 — h3	Ta8 — e8
15.	Le2 — f3	Te8 — e7
16.	d2 — d4	Te7 — g7
17.	Lc1 — a3	Sc6 — a5

Schwarz erzwingt so den Abtausch des seinen Angriff hemmenden Läufers und kann dann von b7 seinen Springer zum Angriff führen.

18.	Lf3 n. b7	Sa5 n. b7
19.	Ta1 — d1	g6 — g5

	Weiss.	Schwarz.
20.	g2 — g3	Sb7 — d6
21.	f4 n. g5	h6 n. g5
22.	Dc2 — d3	Sd6 — e4
23.	d4 — d5	Dc7 — e5
24.	Kg1 — g2	Tg7 — h7
25.	Sh3 — g1	

Schwarz.



Weiss

25.	. . . .	Th7 n. h2 †!
26.	Kg2 n. h2	De5 n. g3 †
27.	Kh2 — h1	Kg8 — g7

und Schwarz gewinnt.

II.

C. de Vère. A. de Rivière.

	Weiss.	Schwarz.
1.	c2 — c4	f7 — f5
2.	d2 — d4	c7 — c5
3.	e2 — e3	e7 — e6
4.	Sg1 — f3	Sg8 — f6
5.	Lf1 — d3	Sb8 — c6
6.	0 — 0	Lf8 — e7

Weiss.	Schwarz.
7. Sb1 — c3	d7 — d5
8. b2 — b3	0 — 0
9. Sc3 — e2	Sf6 — e4

Besser war 9. . . . . b7—b6.

10. d4 n. c5	Se4 n. c5
11. c4 n. d5	Sc6 — b4
12. Ld3 — c2	Sb4 n. c2

Schwarz hätte hier 12. . . . . Dd8 n. d5 spielen sollen.

13. Dd1 n. c2	Dd8 n. d5
14. Lc1 — a3	b7 — b6
15. Se2 — f4	Dd5 — b7
16. Ta1 — d1	Lc8 — d7
17. Dc2 — c4	Ta8 — c8
18. Sf3 — e5	

(Siehe Diagramm.)

18.	Tf8 — f6 ?

Weiss nahm nun die entschieden bessere Stellung ein und Schwarz hätte, da er den e-Bauer nicht decken durfte, [die beste Fortsetzung für ihn war 18. . . . . Tf8 — d8 19. Se5 n. d7 Td8 n. d7 20. La3 n. c5 Le7 n. c5 21. Dc4 n. e6 † Td7 — f7 22. Td1 — d5 etc.] die Partie wohl verloren; der grobe Fehler beschleunigt seinen Untergang.

Stellung nach dem 18. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
19. La3 n. c5	Tc8 n. c5
20. Td1 n. d7	Db7 — c8
21. Dc4 — a4	Le7 — f8
22. Sf4 — d3	Tc5 — a5
23. Da4 — c6	Dc8 — b8
24. Td7 — b7	Db8 — d8
25. Se5 — d7	Tf6 — h6

Auf 25. . . . . Tf6 — f7 folgt 26. Sd3 — e5.

26. Tb7 — b8	Aufgegeben.

Eröffnung mit dem Königsläuferbauer.

Weiss.	Schwarz.
1. f2 — f4	. . . .

Sehr verwandt mit der Eröffnung des Van't Kruys und der englischen Partie ist die Eröffnung des Königsläuferbauer; Schwarz erwidert am besten 1. . . . . f7 — f5 oder 1. . . . . e7 — e6, auch 1. . . . . d7 — d5 und 1. . . . . c7 — c5 — wegen 1. . . . . e7 — e5 vergl. das Gambit From.

Erläuternde Partieen.

I.

Buckle. J. Löwenthal.

Weiss. Schwarz.

1. f2—f4 f7—f5
2. b2—b3

Gewöhnlich geschieht hier 2. Sg1—f3.

2. .... Sg8—f6
3. g2—g3 e7—e6
4. Lc1—b2 Lf8—e7
5. Lf1—g2 c7—c6
6. Sb1—c3 Sb8—a6
7. Sg1—h3 d7—d6
8. 0—0 0—0
9. e2—e3 Lc8—d7
10. Dd1—e2 h7—h6

Hiermit verliert Schwarz nicht nur ein Tempo, sondern verschlechtert sogar seine Stellung.

11. Tf1—e1 Dd8—c7
12. Sh3—f2 e6—e5
13. f4 n. e5 d6 n. e5
14. Sf2—d3 Le7—d6
15. e3—e4!

Ein sehr guter Zug: schlägt Schwarz den Bauer, so wird sein Königsbauer vereinzelt und ist nicht zu vertheidigen.

15. .... f5—f4
16. g3 n. f4 Ld7—g4

Es ist klar, dass Schwarz wegen 17. e4—e5 den Bauer nicht schlagen darf.

17. De2—f2 Dc7—d7
18. Df2—h4

Schlecht wäre 18. f4 n. e5 wegen 18. Sf6 n. e4.

18. .... Sf6—h5?

Ein schwacher Zug, durch den Schwarz drei Tempos verliert.

Weiss. Schwarz.

19. f4—f5! Sh5—f6
20. Sc3—e2 Lg4 n. e2
21. Te1 n. e2 Ta8—e8
22. Kg1—h1 b7—b5
23. Lg2—f3 Dd7—f7
24. Te2—g2 Kg8—h7

Besser war 24. .... Kg8—h8 wie die Folge lehrt.

25. Tg2—g6 Tf8—g8
26. Ta1—g1 Sa6—b8
27. Sd3—f2

Viel stärker war 27. Sd3—f4, auf 27. .... e5 n. f4 folgt 28. Lb2 n. f6 Ld6—f8 29. Lf6—g5 und Weiss erzwingt den Sieg. Schlägt Schwarz den Springer nicht, so folgt 28. Sf4—e6.

27. .... Sb8—d7
28. d2—d3

Um den schwarzen Läufer zum Angriff zu führen, stärker war 28. Sf2—h3 Kh7—h8 29. Sh3—g5 Df7—e7 30. Sg5—e6.

28. .... Kh7—h8
29. Lb2—c1 Ld6—e7
30. Lf3—h5 Df7—f8

Viel besser war 30. .... Sf6 n. h5 31. Dh4 n. h5 Sd7—f6.

31. Dh4—h3 Sf6 n. h5
32. Dh3 n. h5 Sd7—f6
33. Dh5—h3 Le7—a3

Schwarz hat keinen Zug, r den Untergang abwenden kön ; auf 33. .... Df8—f7 entsche t 34. Sf2—g4 Sf6 n. g4 35. Tg . g4 Le7—f8 36. f5—f6 oder

sofort 36. Lc1 n. h6 und auf 36. .... Te8—e6 37. Lc1 n. h6.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
34. Lc1 n. h6	

Sehr stark war auch 34. Lc1 n. a3 Df8 n. a3 35. Tg6 n. g7 [nicht so gut war 35. Tg6 n. f6 Da3—c1† 36. Tg2—g1 Dc1 n. g1 † 37. Kh1 n. g1 g7 n. f6 †] Da3—c1 † auf) 35. .... Tg8 n. g7 setzt Weiss in drei Zügen matt) 36. Tg2—g1 Dc1 n. g1 † 37. Tg7 n. g1 u. s. w.

Weiss.	Schwarz.
34.	Sf6—h7

Es ist klar, dass Schwarz den Läufer nicht nehmen darf.

35. Lh6 n. g7 †	

Hier bot sich auch die Fortsetzung 35. Lh6—d2 Df8—f7 36. Tg2—g3! Tg8—f8 37. Sf2—g4 Df7—g8 38. f5—f6 Tf8—f7 39. Sg4—h6 Dg8—f8 40. Sh6 n. f7 † Df8 n. f7 41. Tg6 n. g7 u. s. w.

35.	Tg8 n. g7
36. Tg6 n. g7	Df8 n. g7
37. Tg2 n. g7	Kh8 n. g7
38. Sf2—g4	La3—c1
39. Dh3—h5	Te8—e7
40. Dh5—g6 †	Kg7—f8
41. f5—f6	Aufgegeben.

II.

A. Anderssen. J. Kolisch.

Weiss.	Schwarz.
1. f2—f4	e7—e6
2. Sg1—f3	d7—d5
3. e2—e3	c7—c5
4. Lf1—b5 †	Sb8—c6
5. Lb5 n. c6 †	b7 n. c6
6. c2—c4	Lc8—a6
7. Sb1—c3	Lf8—d6
8. 0—0	Sg8—f6
9. [illegible]—b3	

[illegible] ist klar, dass Weiss den Ba[illegible] zieht, um seinem Läufer die Di[illegible]onale zu öffnen, nicht um den c-[illegible]uer zu decken, da Schwarz denselben nie schlagen kann, ohne seine Bauernstellung vollständig zu compromittiren.

Weiss.	Schwarz.
9.	0—0
10. Lc1—b2	Sf6—d7
11. Dd1—c2	f7—f5
12. Ta1—e1	Sd7—f6
13. Sa3—b1	Dd8—a5
14. Lb2—c3	Da5—c7
15. d2—d3	Ta8—e8
16. Lc3—b2	Sf6—d7
17. Sb1—d2	e6—e5
18. g2—g3	d5—d4?

Es ist überhaupt nicht gut, in

geschlossenen Partieen mit seinen Bauern früh vorzugehen — hier geht ausserdem direct ein Bauer verloren.

Weiss.		Schwarz.
19.	f4 n. e5	Sd7 n. e5
20.	Sf3 n. e5	Ld6 n. e5
21.	Sd2 — f3	Le5 — f6
22.	e3 n. d4	c5 n. d4
23.	Lb2 n. d4	Lf6 n. d4 †
24.	Sf3 n. d4	c6 — c5
25.	Te1 n. e8	

Weiss verschmäht mit Recht die ihm durch 25. Sd4 — e6 sich bietende Qualität, da Schwarz dann mit 25. . . . . Dc7 — c6 26. Se6 n. f8 La6 — b7 27. Te1 — e2! Dc6 — h1 † 28. Kg1 — f2 Dh1 n. h2 † 29. Kf1 — e1 Dh2 n. g3 † das bessere Spiel erlangen würde.

25.	. . . .	Tf8 n e8
26.	Sd4 n. f5	La6 — b7

(Siehe Diagramm.)

Weiss beugt nun meisterhaft dem Angriffe des Gegners vor und erlangt ihn selbst.

27.	Dc2 — f2!	h7 — h6

Auf 27. . . . . Dc7 — c6 hätte Weiss in 3 Zügen matt gesetzt.

28.	d3 — d4!	c5 n. d4

Stellung nach dem 25. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Nimmt Schwarz den Bauer nicht, so geht derselbe vor.

Weiss.		Schwarz.
29.	Df2 n. d4	Te8 — e2

Spielt Schwarz etwa 29. . . . . Dc7 — b6, um nach dem Damentausche mit Te8 — e2 Remis zu erlangen, so tauscht Weiss die Damen und dann mit Sf5 — d6 die kleinen Offiziere.

30.	Sf5 n. h6 †!	Kg8 — h7
31.	Tf1 — f7	

und Weiss gewinnt.

III.

Laroche. D. Harrwitz.

Weiss.		Schwarz.
1.	f2 — f4	d7 — d5
2.	c2 — c4	d5 — d4

Nimmt Schwarz den Bauer, so folgt 3. e2 — e3 — vergleiche die Fortsetzung beim Damengambit.

3.	d2 — d3	c7 — c5
4.	e2 — e4	e7 — e6
5.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
6.	Lf1 — e2	f7 — f6
7.	a2 — a3	Lf8 — d6
8.	0 — 0	Sg8 — e7
9.	Lc1 — d2	0 — 0
10.	Dd1 — e1	

Um 11. b2 — b4 zu spie

10.	. . . .	Dd8 — b6
11.	De1 — e1	Lc8 — d7

	Weiss.	Schwarz.
12.	a3 — a4	Se7 — g6
13.	Sb1 — a3	a7 — a6
14.	Sa3 — c2	Db6 — c7
15.	g2 — g3	b7 — b6
16.	Kg1 — h1	Sc6 — e7
17.	b2 — b4	e6 — e5
18.	f4 — f5	Sg6 — h8
19.	b4 — b5	a6 — a5
20.	g3 — g4	h7 — h6
21.	Dc1 — e1	Sh8 — f7
22.	De1 — g3	g7 — g5

Schwarz.



Weiss.

Eine merkwürdige Bauernstellung, die sich schwerlich in der Praxis wiederholen dürfte.

23.	Tf1 — f2	Kg8 — g7
24.	h2 — h4	g5 n. h4

Nimmt Schwarz nicht, so geht der Bauer vorbei, worauf der Remisschluss wohl unabwendbar wäre.

25.	Dg3 n. h4	Sf7 — g5
26.	Tf2 — h2	Tf8 — h8
27.	Kh1 — g2	Ta8 — g8
28.	Kg2 — f2	Se7 — c8
29.	Ta1 — h1	Ld6 — e7
30.	Ld2 n. g5	f6 n. g5

Es ist klar, dass Schwarz mit den h-Bauer nicht nehmen darf, nac 30. . . . . h6 n. g5 31. Dh4 n. Tg8 n. h8 32. Th2 n. h8 wäre das auf h7 drohende Matt nicht abzuwehren.

	Weiss.	Schwarz.
31.	Dh4 — g3	Le7 — f6
32.	Sc2 — e1	Sc8 — d6
33.	Th2 — h3	Sd6 — f7
34.	Dg3 — h2	Th8 — h7
35.	Sf3 — d2	Tg8 — h8
36.	Se1 — f3	Kg7 — f8
37.	Sd2 — f1	Lf6 — g7
38.	Sf3 — d2	Sf7 — d6
39.	Sf1 — g3	Ld7 — e8
40.	Sd2 — f3	Dc7 — e7
41.	Sg3 — h5	

Ein Fehler, in Folge dessen es Schwarz gelingt, die weisse Bauernkette zu durchbrechen. Die beste Fortsetzung war 41. Dh2 — g2 Le8 — f7 42. Th1 — h2 Sd6 — e8 43. Dg2 — h1 Se8 — f6 44. Sf3 — d2.

41.	. . . .	Le8 n. h5
42.	Th3 n. h5	Sd6 — e8
43.	Sf3 — d2	Se8 — f6
44.	Th5 — h3	

Schwarz.



Weiss.

44.	. . . .	h6 — h5!
45.	g4 n. h5	g5 — g4!
46.	Th3 — h4	Lg7 — h6!
47.	Sd2 — f1	Lh6 — g5
48.	Th4 n. g4	Th7 n. h5

	Weiss.	Schwarz.
49.	Tg4 — g2	Th5 n. h2
50.	Tg2 n. h2	Th8 n. h2 †
51.	Th1 n. h2	De7 — g7
52.	Le2 — h5	Lg5 — f4
53.	Th2 — g2	Sf6 n. h5

Die schnellste Entscheidung herbeiführend.

	Weiss.	Schwarz.
54.	Tg2 n. g7	Kf8 n. g7
55.	Kf2 — f3	Kg7 — h6
56.	Kf3 — g4	Sh5 — f6 †
57.	Kg4 — h4	Sf6 n. e4

und Schwarz gewinnt, indem auf 58. d3 n. e4 d4—d3, auf 58. Kh4—g4 Se4 — c3 folgt.

IV.

Horwitz. Staunton.

	Weiss.	Schwarz.
1.	f2 — f4	c7 — c5
2.	Sg1 — f3	e7 — e6
3.	e2 — e3	g7 — g6
4.	c2 — c3	

Weiss behandelt von hier aus die Eröffnung zu ängstlich.

	Weiss.	Schwarz.
4.	. . . .	Lf8 — g7
5.	Sb1 — a3	Sg8 — e7
6.	Lf1 — e2	0 — 0
7.	0 — 0	b7 — b6
8.	Sa3 — c2	Lc8 — b7
9.	Ta1 — b1	Sb8 — c6
10.	b2 — b3	c6 — e5

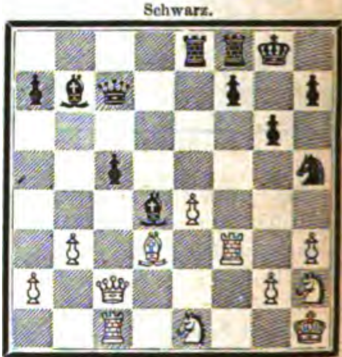
Schwarz will die Partie in eine offene verwandeln, doch sein Centrum wird hierdurch sehr geschwächt.

	Weiss.	Schwarz.
11.	f4 n. e5	Sc6 n. e5
12.	d2 — d4	Se5 — g4
13.	h2 — h3	Sg4 — f6
14.	Le2 — d3	Ta8 — c8
15.	d4 n. c5 ?	

Ein starker Fehler, durch den der Gegner ein gutes Angriffsspiel erlangt.

	Weiss.	Schwarz.
15.	. . . .	Sf6 — d5
16.	Lc1 — d2	b6 n. c5
17.	c3 — c4	Sd5 — c3
18.	Ld2 n. c3	Lg7 n. c3
19.	Sf3 — h2	Dd8 — c7
20.	Dd1 — e2	Ta8 — e8
21.	Sc2 — e1	d7 — d5
22.	Tb1 — c1	Lc3 — g7
23.	c4 n. d5	Se7 n. d5
24.	e3 — e4	Lg7 — d4 † !
25.	Kg1 — h1	Sd5 — f4
26.	De2 — c2	Sf4 — h5 !
27.	Tf1 — f3	

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
27.	. . . .	Sh5 — g3 †

27. . . . . Dc7 — g3 wäre natürlich nutzlos wegen 28. Sh2—f1. Am besten spielte Schwarz hier 27. . . . . f7 — f5,. auf 28. e4 n. f5 gewinnt 28. . . . . Lb7 n. f3 29. g2 n. f3 Sh5 — g3 † 30. Kh1 — g2 Sg3 n. f5, auf 28. Ld3 — c4 † Kg8 — h8 29. Sh2 — f1 f5 n. e4 30. Tf3 n. f8 † Te8 n. f8.

	Weiss.	Schwarz.
28.	Tf3 n. g3	Dc7 n. g3
29.	Se1 — f3	Te8 — c8
30.	Tc1 — f1	h7 — h5
31.	Dc2 — d2	Ld4 — g7
32.	Dd2 — c2	Kg8 — h7
33.	Tf1 — f2	Lg7 — d4
34.	Tf2 — f1	Kh7 — g7
35.	Dc2 — d2	Tc8 — d8
36.	Dd2 — c2	Td8 — d6
37.	Sf3 n. d4	Tg4 n. d4
38.	Sh2 — f3	Td4 — d7
39.	Dc2 — c3 †	Kg7 — g8
40.	Ld3 — c2	

Auf 40. Sf3 — e5 spielt Schwarz 40. . . . . Lb7 n. e4, auf 40. Ld3 — b1 Tf8 — d8 und auf 41. Dc3 n. c5 Td7 — d1.

40. . . . . Tf8 — d8

41. Dc3 n. c5

(Siehe Diagramm.)

41. . . . . Lb7 — a6!

42. Tf1 — f2

Auf 42. Tf1 — g1 entscheidet 42. . . . . Td8 — c8 43. Dc5 — a5 Tc8 n. c2 44. Da5 n. a6 Td7 — d1!, auf 42 Tf1 — c1 Td8 — c8 43. Dc5 — g1 Td7 — c7 44. Dg1 — d1 [44. Sf3 — d4 La6 — d3] Dg3 — f2 45. Sf3 — e1 [43. Sf3 — d4 Tc7 — d7] Tc7 — c3 nebst 46 . . . . La6 — f1.

42. . . . . Td7 — d4!

Stellung nach dem 41. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

43. Sf3 n. d4

Auf 43. Kh1 — g1 entscheidet 43. . . . . Td4 — d1 †.

	Weiss.	Schwarz.
43.	. . . .	Dg3 n. f2
44.	Sd4 — e6	Df2 — f1 †
45.	Kh1 — h2	f7 n. e6
46.	Dc5 — g5	Td8 — d7
47.	Dg5 n. g6 †	Kg8 — f8
48.	Dg6 n. e6	Df1 — f4 †
49.	Kh2 — h1	Td7 — d6!
50.	De6 — f5 †	Df4 n. f5
51.	e4 n. f5	La6 — b7

Weiss giebt auf.

From's Gambit.

	Weiss.	Schwarz.
1.	f2 — f4	e7 — e5

Der dänische Schachfreund From gab vor einigen Jahren das Gegengambit 1. . . . . e7 — e5 als beste, für Schwarz entscheidende Antwort auf 1. f2 — f4 an. Die nächste Fortsetzung ist nach ihm

2.	f4 n. e5	d7 — d6
3.	e5 n. d6	Lf8 n. d6
4.	Sg1 — f3	Sg8 — h6

die wir ebenfalls als die richtige acceptiren; nun lässt er aber Weiss mit Unrecht 5. e2 — e4 spielen und führt mit 5. . . . . Sh6 — g4 6. g2 — g3 Sg4 n. h2 7. Th1 n. h2 Ld6 n. g3 † 8. Ke1 — e2 Lg3 n. h2 9. Sf3 n. h2 f7 — f5 das Spiel zu Gunsten von Schwarz aus. Besser als 5. e2 — e4 ist schon 5. e2 — c3, worauf Schwarz nach 5. . . . . Sh6 — g4 6. Lf1 — e2 Sg4 n. h2 7. Sf3 n. h2 Dd8 — h4 † 8. Ke1 — f1 Ld6 n. h2 keineswegs im Vortheil ist. Weiss spielt jedoch am besten

Weiss.	Schwarz.
5. d2 — d4!	Sh6 — g4
6. Lc1 — g5!	f7 — f6

Noch nachtheiliger wäre 6. . . . . Dd8 — d7 7. e2 — e4.

7. Lg5 — h4	

7. Lg5 — d2 darf wegen 7. . . . . Sg4 n. h2 und bei 8. Sf3 oder 8. Th1 n. h2 Ld6 — g3 † und Matt nicht geschehen, ebensowenig 7. Lg5 — c1 wegen 7. . . . . Sg4 n. h2 8. Th1 n. h2 [8. Sf3 n. h2 Ld6 — g3 † 9. Ke1 — d2 Dd8 n. d4 † und Matt] Ld6 — g3 † 9. Ke1 — d2 Lg3 n. h2.

Schwarz hat in der nach dem 7. Zuge von Weiss sich ergebenden Stellung drei Fortsetzungen, je nachdem er sofort den Angriff mit I. 7. . . . . Sg4 — e3 oder II. 7. . . . . Dd8 — e7 festhalten will oder sich weiter mit III. 7. . . . . 0 — 0 entwickelt.

Schwarz.



Weiss.

I.

Weiss.	Schwarz.
7.	Sg4 — e3
8. Dd1 — d3	Dd8 — e7

8. . . . . Ld6 — b4 darf natürlich wegen 9. Dd3 — e4 † nicht geschehen, ebenso schlecht wäre es, den entwickelten Springer für den unentwickelten Läufer f1 zu tauschen.

9. Lh4 — f2	Ld6 — f4

Auf 9. . . . . Se3 — d5 folgt 10. c2 — c3 0 — 0 11. Lh4 — g3.

10. Lf2 n. e3	Lf4 n. e3

Auf 10. . . . . De7 n. e3 folgt 11. Dd3 n. e3 Lf4 n. e3 12. Sb1 — d2 Sb8 — c6 13. c2 — c3.

Weiss.		Schwarz.
11.	Sb1 — d2	0 — 0
12.	0 — 0 — 0	Sb8 — c6
13.	Kc1 — b1	

und Weiss hat bei guter Stellung einen Bauer mehr.

II.

Weiss.		Schwarz.
7.	. . . . .	Dd8 — e7

Auf 7. . . . . g7 — g5 folgt natürlich 8. Lh4 — f2.

8.	Dd1 — d3	0 — 0

Wegen 8. . . . . Sg4 — e3 vergl. I.

9.	e2 — e4	Tf8 — e8
10.	Sb1 — d2	Lc8 — f5
11.	Dd3 — b3 †	Kg8 — h8
12.	e4 — e5	Ld6 — b4

Auf 12. . . . . g7 — g5 spielt Weiss 13. 0 — 0 — 0 g5 n. h4 14. e5 n. d6 De7 n. d6 15. Sf3 n. h4 Lf5 — e6 16. Db3 — f3.

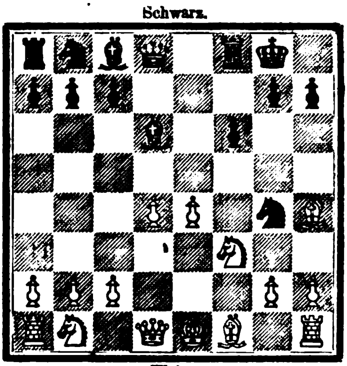
13.	0 — 0 — 0	

und Weiss hat das bessere Spiel.

III.

Weiss.		Schwarz.
7.	. . . . .	0 — 0
8.	e2 — e4	

Schwarz.



Weiss.

A.

Weiss.		Schwarz.
8.	. . . . .	Tf8 — e8
9.	Lf1 — c4 †	Kg8 — h8

Wegen 9. . . . . Kg8 — f8 vergl. Partie II.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Dd1 — d3	Dd8 — e7
11.	Sb1 — d2	Lc8 — f5
12.	0 — 0!	

und Weiss hat einen Bauer mehr und die bessere Stellung; Schwarz darf den e-Bauer nicht schlagen — auf 12. . . . . Lf5 n. e4 folgt 13. Sd2 n. e4 De7 n. e4 14. Ta1 — e1!.

B.

	Weiss.	Schwarz.
8.	. . . .	Sg4 — e3
9.	Dd1 — d3	Ld6 — f4
10.	Lh4 — f2	Se3 — g4
11.	Lf1 — e2	c7 — c5
12.	c2 — c3	Sb8 — c6
13.	0 — 0	

und Weiss steht auf Gewinn.

C.

	Weiss.	Schwarz.
8.	. . . .	c7 — c5
9.	c2 — c3	Sb8 — c6
10.	Lf1 — c4 †	Kg8 — h8
11.	Lh4 — f2	

Bei 11. Dd1 — e2 würde Schwarz mit 11. . . . . c5 n. d4 12. c3 n. d4 Ld6 — b4 † den geopferten Bauer wiedergewinnen, bei 11. Dd1 — d2 mit 11. . . . . c5 n. d4 12. c3 n. d4 Tf8 — e8 13. Lc4 — d3 Ld6 — b4 14. Sb1 — c3 Sc6 n. d4, bei 11. Dd1 — d3 mit 11. . . . . c5 n. d4 12. c3 n. d4 Sc6 — b4 13. Dd3 — e2 Sg4 — e3 14. Lc4 — b3 Ld6 — f4 oder 13. Dd3 — d2 Tf8 — e8 14. Sb1 — c3 Sg4 — e3 ein gutes Angriffsspiel erlangen.

11.	. . . .	Tf8 — e8
12.	Sb1 — d2	Lc8 — f5
13.	Lc4 — d3	c5 n. d4

Auf 13. . . . . Ld6 — f4 — um 14. . . . . Lf4 — e3 zu spielen — folgt 14. 0 — 0.

14.	c3 n. d4	Sc6 — b4
15.	Ld3 — b1	

Weiss muss den Abtausch dieser Angriffsfigur vermeiden, die momentane Einsperrung des Damenthurmes ist nicht nachtheilig, da später nach a2 — a3 der Läufer ohne Tempoverlust nach a2 oder c2 placirt werden kann.

Weiss.	Schwarz.
15.	Dd8 — c7
16. g2 — g3	Ta8 — d8
17. 0 — 0	

und Weiss behauptet den gewonnenen Bauer*).

Erläuternde Partieen.

I.

J. H. Zukertort. S . . . . .

	Weiss.	Schwarz.
1.	f2 — f4	e7 — e5
2.	f4 n. e5	d7 — d6
3.	e5 n. d6	Lf8 n. d6
4.	Sg1 — f3	Sg8 — h6
5.	d2 — d4	Sh6 — g4
6.	Lc1 — g5	f7 — f6
7.	Lg5 — h4	Dd8 — e7
8.	Dd1 — d3	0 — 0
9.	e2 — e4	Tf8 — e8
10.	Sb1 — d2	Lc8 — f5
11.	Dd3 — b3 †	Kg8 — h8
12.	e4 — e5	Ld6 — b4
13.	0 — 0 — 0	Sb8 — c6

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
14.	h2 — h3!	

Der Einleitungszug einer weitreichenden Angriffscombination.

14.	. . . .	Sg4 — h6

Besser war 14. . . . . Lb4 n. d2 †.

15.	c2 — c3	Lb4 — a5
16.	g2 — g4	Lf5 — g6
17.	g4 — g5!	Sh6 — g8

Besser war 17. . . . . f6 n. g5, doch auch dann gewinnt Weiss mit 18. Lh4 n. g5 De7 — d7 19. Lg5 n. h6.

18.	g5 n. f6	g7 n. f6
19.	Lf1 — c4!	De7 — d7
20.	Lc4 n. g8	Te8 n. g8
21.	Lh4 n. f6 †	Tg8 — g7
22.	h3 — h4	h7 — h5
23.	Td1 — g1	Dd7 — e8

Auf 23. . . . . Sc6 — e7 gewinnt Weiss mit 24. e5 — e6 Dd7 — d8 25. Sf3 — e5 Kh8 — g8 26. Lf6 n. g7 Kg8 n. g7 27. Tg1 n. g6 † Se7 n. g6 28. Th1 — g1.

24.	Tg1 n. g6	De8 n. g6
25.	Th1 — g1	Dg6 — h6
26.	Db3 — c2	

Weiss verschmäht mit Recht

*) Wir beschäftigen uns mit dem Gambit From verhältnissmässig ausführlicher als mit den anderen Eröffnungen dieser Abtheilung, weil dasselbe noch in keinem Lehrbuche richtig analysirt ist.

den Gewinn der Dame, da er das Matt erzwingen kann.

	Weiss.	Schwarz.
26.	....	Ta8 — g8
27.	Tg1 — g6	Dh6 — e3
28.	Sf3 — g5	De3 — e1 †
29.	Dc2 — d1	De1 n. d1 †

	Weiss.	Schwarz.
30.	Kc1 n. d1	Tg8 — f8

Geht der Thurm auf ein anderes Feld, so folgt 31. Tg6 n. g7 nebst Matt in 2 Zügen.

31.	Lf6 n. g7 †	Kh8 — g8
32.	Lg7 — f6 † und Matt.	

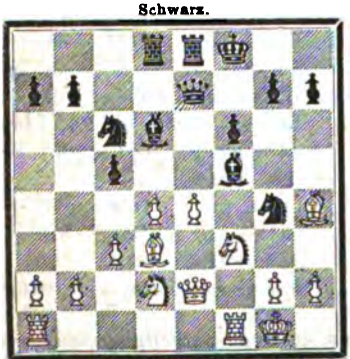
II.

J. H. Zukertort. S . . . . .

	Weiss.	Schwarz.
1.	f2 — f4	e7 — e5
2.	f4 n. e5	d7 — d6
3.	e5 n. d6	Lf8 n. d6
4.	Sg1 — f3	Sg8 — h6
5.	d2 — d4	Sh6 — g4
6.	Lc1 — g5	f7 — f6
7.	Lg5 — h4	0 — 0
8.	e2 — e4	Tf8 — e8
9.	Lf1 — c4 †	Kg8 — f8
10.	Dd1 — e2	Dd8 — e7
11.	Sb1 — d2	Lc8 — f5
12.	Lc4 — d3	c7 — c5
13.	c2 — c3	Sb8 — c6
14.	0 — 0	Ta8 — d8

Ein Fehlzug, der den Verlust der Partie beschleunigt.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
15.	e4 — e5 !	De7 — d7
16.	Ld3 n. f5	Dd7 n. f5
17.	Sf3 — g5	Df5 — c8
18.	De2 — e4	Sg4 — h6
19.	De4 n. h7	Ld6 n. e5
20.	d4 n. e5	Td8 n. d2

Etwas längeren Widerstand bot

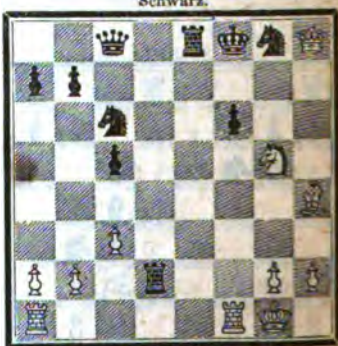
20. Te8 n. e5.

21.	Dh7 — h8 †	Sh6 — g8

Auf 21. . . . . Kf8 — e7 folgt 22. Dh8 n. g7 † Ke7 — d8 23. Tf1 n. f6.

22.	e5 n. f6	g7 n. f6

Schwarz.



Weiss.

Weiss kündigt Matt in 4 Zügen an: 23. Tf1 n. f6 † Kf8 — e7 24. Dh8 — g7 † Ke7 — d8 25. Tf6 — d6 † Td2 n. d6 26. Sg5 — e6 † † und Matt.

III.

J. H. Zukertort. S. . . . . .

	Weiss.	Schwarz.
1.	f2 — f4	e7 — e5
2.	f4 n. e5	d7 — d6
3.	e5 n. d6	Lf8 n. d6
4.	Sg1 — f3	Sg8 — h6
5.	d2 — d4	Sh6 — g4
6.	Lc1 — g5	f7 — f6
7.	Lg5 — c1?	

Ein Fehler, wie wir in der Analyse zeigten, da nun 7. . . . . Sg4 n. h2 folgen kann.

7.	. . . .	0 — 0
8.	e2 — e4	Tf8 — e8
9.	Lf1 — d3	c7 — c5
10.	c2 — c3	Sb8 — c6
11.	0 — 0	Dd8 — c7
12.	h2 — h3	Sg4 — h6
13.	Sb1 — a3	a7 — a6
14.	Sa3 — c4	Ld6 — g3
15.	Lc1 n. h6	

Nun sprengt Weiss mit Vortheil die Bauern des feindlichen Königsflügels, während vorher sofort der Angriffszug Dc7 — g7 gefolgt wäre.

15.	. . . .	g7 n. h6

(Siehe Diagramm.)

16.	Sf3 — h4	Lg3 n. h4
17.	Dd1 — h5!	Lc8 n. h3

Stellung nach dem 15. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Hierdurch verliert Schwarz das für den Gegner entscheidende Tempo.

	Weiss.	Schwarz.
18.	Dh5 n. h4	Lh3 — d7
19.	Tf1 n. f6	Te8 — f8
20.	Sc4 — d6	Tf8 n. f6
21.	Dh4 n. f6	b7 — b5

Auf 21. . . . . Ta8 — f8 entscheidet 22. Ld3 — c4†.

22.	Df6 — f7 †	Kg8 — h8
23.	e4 — e5	Aufgegeben.

IV.

J. H. Zukertort.*) S . . . . .

	Weiss.	Schwarz.
1	f2 — f4	e7 — e5
2	f4 n. e5	d7 — d6
3.	e5 n. d6	Lf8 n. d6
4.	Sg1 — f3	Sg8 — h6

Wir bringen nur vom Verfasser dieses Abschnittes gespielte Partieen, da ... von ihm hier angegebene Behandlungsweise des Gambit From in weiteren Kreisen noch nicht bekannt ist.

	Weiss.	Schwarz.
5.	d2 — d4	Sh6 — g4
6.	Lc1 — g5	f7 — f6
7.	Lg5 — h4	0 — 0
8.	e2 — e4	c7 — c5
9.	c2 — c3	Sb8 — c6
10.	Lf1 — c4 †	Kg8 — h8
11.	Lh4 — f2	Tf8 — e8
12.	Sb1 — d2	Lc8 — f5
13.	Lc4 — d3	c5 n. d4
14.	c3 n. d4	Sc6 — b4
15.	Ld3 — b1	Dd8 — c7
16.	g2 — g3	Ta8 — d8
17.	0 — 0	Lf5 — g6
18.	a2 — a3	Sb4 — c6
19.	Dd1 — a4	a7 — a6
20.	Lb1 — d3	b7 — b5
21.	Da4 — c2	Dc7 — b6
22.	Sd2 — b3	a6 — a5
23.	d4 — d5	Sg4 n f2
24.	Dc2 n. f2	Db6 n. f2 †
25.	Tf1 n. f2	a4 — a5
26.	Sb3 — d2	

Es konnte schon hier 26. Ld3 n. b5 geschehen.

26.	. . . .	Ld6 — c5

Hierdurch geht ein Bauer verloren, besser war 26. . . . . Sc6 — a7.

	Weiss.	Schwarz.
27.	Ld3 n. b5	Sc6 — e5
28.	Lb5 n. e8	Td8 n. e8
29.	Sf3 n. e5	Te8 n. e5

Schwarz.



Weiss.

30.	Ta1 — c1 !	Lc5 n. f2 †
31.	Kg1 n. f2	h7 — h5
32.	Tc1 — c4	Lg6 — e8
33.	Sd2 — b1	Le8 — b5
34.	Tc4 — b4	Lb5 — d3
35.	Sb1 — c3	f6 — f5
36.	d5 — d6	Te5 — e8
37.	e4 — e5 und Weiss gewinnt.	

Eröffnung mit dem Damenbauer.

	Weiss.	Schwarz.
1.	d2 — d4	. . . .

Auf die Eröffnung mit dem Damenbauer kennt die klassische Schachpraxis die Erwiderungen 1. . . . . d7 — d5, 1. . . . . f7 — f5 und 1. e7 — e6. In Betreff der letzteren haben wir nur zu bemerken, dass sie nach 2. c2 — c4 d7 — d5 mit dem abgelehnten Damengambit, einer Variante der ersten — d2 — d4 d7 — d5 2. c2 — c4 e7 — e6 — oder nach 2. c2 — c4 f7 — f5 mit einer Variante der zweiten Erwiderung oder endlich nach 2. e2 — e4 d7 — d5 mit der französischen Partie zusammenfällt.

Das Damen-Gambit.

Nach

	Weiss.	Schwarz.
1.	d2 — d4	d7 — d5

führt die Fortsetzung

2. c2 — c4

(wegen anderer Züge vergl. den folgenden Abschnitt) zum Damen-Gambit, über welches das Gegentheil von dem über das Königs-Gambit Gesagten anzurathen ist. Während der Nachziehende im angenommenen Königs-Gambit, wie wir nachgewiesen haben, bei richtiger Fortsetzung im Vortheil ist, und gerade das abgelehnte dem Anziehenden etwas Positionsvortheil verschafft, gilt die Annahme des Damen-Gambits (I.) mit Recht für incorrect und gerade die Ablehnung (II.) gleicht die Spiele vollkommen aus.

I.

	Weiss.	Schwarz.
2.	. . . .	d5 n. c4?
3.	e2 — e3!	

Auf 3. e2 — e4 gleicht der Nachziehende mit 3. . . . . e7 — e5! 4. d4 — d5 [4. d4 n. e5 Dd8 n. d1 † 5. Ke1 n. d1 Sb8 — c6 6. f2 — f4 Lc8 — g4 † 7. Lf1 — e2 0 — 0 — 0 † 8. Lc1 — d2 Lg4 n. e2 † 9. Sg1 n. e2 Lf8 — b4 10. Sb1 — c3 Sg8 — e7 mit ziemlich gleichem Spiel] f7 — f5 5. Sb1 — c3 Sg8 — f6 6. e4 n. f5 Lc8 n. f5 7. Lf1 n. c4 Lf8 — d6 8. Sg1 — e2 0 — 0 9. 0 — 0 Sb8 — d7 die Spiele aus, auf 3. Sb1 — c3 mit 3. . . . . Sg8 — f6 4. e2 — e3 e7 — e5 5. Lf1 n. c4 e5 n. d4 6. e3 n. d4 Lf8 — d6, doch beherrscht Weiss immer noch etwas mehr Terrain.

3.	. . . .	e7 — e5!

Der Versuch, den Gambitbauer mit 3. . . . . b7 — b5 zu behaupten. ist wegen der Fortsetzung 4. a2 — a4 c7 — c6 5. a4 n. b5 c6 n. b5 6. Dd1 — f3 verderblich. 3. . . . . f7 — f5 ist wegen 4. Lf1 n. c4 e7 — e6 5. Dd1 — b3 nachtheilig, 3. . . . . c7 — c5 wegen 4. Lf1 n. c4 c5 n. d4 5. e3 n. d4 Sb8 — c6 6. Sg1 — e2 e7 — e5 7. Lc1 — e3 e5 n. d4 8. Se2 n. d4 Sc6 n. d4 9. Le3 n. d4 Dd8 — e7 † 10. Lc4 — e2 De7 — b4 † 11. Dd1 — d2 Db4 n. d2 † 12. Sb1 n. d2.

4. Lf1 n. c4

Nicht gut wäre 4. d4 n. e5 Dd8 n. d1 † 5. Ke1 n. d1 Sb8 — c6 6. Sg1 — f3 Lc8 — e6 7. Sb1 — d2 0 — 0 — 0 8. Kd1 — c2 Sc6 — b4 † 9. Kc2 — c3 Sb4 — d3 10. Lf1 n. d3 Td8 n. d3 †.

4.	. . . .	e5 n. d4

Weiss.		Schwarz.
5.	e3 n. d4	Sg8 — f6

Auch bei 5. . . . . Lf8 — d6 6. Sg1 — f3 Sg8 — f6 7. 0 — 0 0 — 0 hat Weiss Positionsvortheil.

6.	Dd1 — b3	Dd8 — e7 †
7.	Sg1 — e2	De7 — b4 †
8.	Sb1 — c3	Db4 n. b3
9.	Lc4 n. b3	Lf8 — e7

und Weiss ist besser entwickelt.

II.

Weiss.		Schwarz.
2.	. . . .	e7 — e6 !

Bei 2. . . . . c7 — c6 hat Weiss nach 3. Sb1 — c3 Sg8 — f6 4. e2 — e3 Lc8 — f5 5. c4 n. d5 c6 n. d5 6. Dd1 — b3 Dd8 — d7 7. Sg1 — f3 e7 — e6 8. Sf3 — e5 Dd7 — c7 9. Lc1 — d2 ein gutes Angriffsspiel, bei 2. . . . . c7 — c5 eine bessere Entwicklung mit 3. c4 n. d5 Dd8 n. d5 4. e2 — e3 c5 n. d4 5. Sb1 — c3 Dd5 — a5 6. e3 n. d4 e7 — e6 7. Lf1 — c4 Lf8 — d6 8. Sg1 — f3.

3.	Sb1 — c3	c7 — c5

Wegen 3. . . . . Sg8 — f6 vergl. Partie IV.

4.	e2 — e3	Sg8 — f6
5.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
6.	a2 — a3	a7 — a6
7.	b2 — b3	b7 — b6
8.	Lc1 — b2	Lc8 — b7
9.	c4 n. d5	e6 n. d5
10.	Lf1 — d3	c5 n. d4
11.	e3 n. d4	Lf8 — d6
12.	0 — 0	0 — 0

mit ganz gleichem Spiel.

Erläuternde Partieen.

I.

De la Bourdonnais. — Mac Donnell.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	d2 — d4	d7 — d5	4.	Lf1 n. c4	e5 n. d4
2.	c2 — c4	d5 n. c4	5.	e3 n. d4	Sg8 — f6
3.	e2 — e3	e7 — e5	6.	Sb1 — c3	Lf8 — e7

	Weiss.	Schwarz.
7.	Sg1 — f3	0 — 0
8.	Lc1 — e3	c7 — c6
9.	h2 — h3	Sb8 — d7
10.	Lc4 — b3	Sd7 — b6
11.	0 — 0	Sf6 — d5
12.	a2 — a4	a7 — a5
13.	Sf3 — e5	Lc8 — e6
14.	Lb3 — c2	f7 — f5
15.	Dd1 — e2	f5 — f4
16.	Le3 — d2	Dd8 — e8
17.	Ta1 — e1	Le6 — f7
18.	De2 — e4	g7 — g6
19.	Ld2 n. f4	

Weiss nimmt den Bauer, um den hiermit verknüpften Qualitätsverlust mit einer glänzenden Opfercombination zu erwidern.

19.	. . . .	Sd5 n. f4
20.	De4 n. f4	Lf7 — c4
21.	Df4 — h6!	Lc4 n. f1

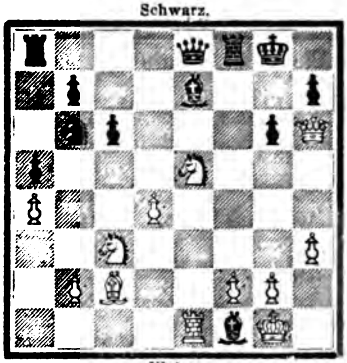
(Siehe Diagramm.)

22.	Lc2 n. g6	h7 n. g6
23.	Se5 n. g6	Sb6 — c8

Das einzige Mittel, den angegriffenen Läufer zu decken.

Stellung nach dem 21. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
24.	Dh6 — h8 †	Kg8 — f7
25.	Dh8 — h7 †	Kf7 — f6
26.	Sg6 — f4!	Lf1 — d3

Um 27. Sc3 — e4 † und Matt abzuwehren.

27.	Te1 — e6 †	Kf6 — g5
28.	Dh7 — h6 †	Kg5 — f5
29.	Te6 — e5 † und Matt.	

II.

De la Bourdonnais. — Mac Donnell.

	Weiss	Schwarz.
1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	d5 n. c4
3.	e2 — e4	e7 — e5
4.	d4 — d5	f7 — f5
5.	Sb1 — c3	Sg8 — f6
6.	Lf1 n. c4	Lf8 — c5
7.	Sg1 — f3	Dd8 — e7

[illegible]uf 7. . . . . f5 n. e4 setzt We[illegible] den Angriff mit 8. Sf3 — g5 fort.

8.	[illegible]1 — g5?	Lc5 n. f2 †
9.	[illegible]1 — f1	

Auf Ke1 n. f2 folgt natürlich 9. . . . . De7 — c5 † nebst 10. . . . . Dc5 n. c4.

	Weiss.	Schwarz.
9.	. . . .	Lf2 — b6
10.	Dd1 — e2	f5 — f4
11.	Ta1 — d1	Lc8 — g4
12.	d5 — d6	

Weiss opfert einen Bauer, um den Angriff zu erlangen, übersieht aber hierbei die glänzende Abwehr.

12.	. . . .	c7 n. d6

	Weiss.	Schwarz.
13.	Sc3 — d5	

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
13.	....	Sf6 n. d5!

Ganz im Style des genialsten englischen Meisters.

	Weiss.	Schwarz.
14.	Lg5 n. e7	Sd5 — e3 †
15.	Kf1 — e1	Ke8 n. e7
16.	De2 — d3	Th8 — d8
17.	Td1 — d2	Sb8 — c6
18.	b2 — b3	Lb6 — a5
19.	a2 — a3	Ta8 — c8
20.	Th1 — g1	b7 — b5!
21.	Lc4 n. b5	Lg4 n. f3
22.	g2 n. f3	Sc6 — d4
23.	Lb5 — c4	

Auf 23. Tg1 — g3 folgt 23. .... Tc8 — c1 † 24. Ke1 — f2 La5 n. d2.

	Weiss.	Schwarz.
23.	....	Sd4 n. f3 †
24.	Ke1 — f2	Sf3 n. d2
25.	Tg1 n. g7 †	Ke7 — f6
26.	Tg7 — f7 †	Kf6 — g6
27.	Tf7 — b7	Sd2 n. c4
28.	b3 n. c4	Tc8 n. c4
29.	Dd3 — b1	La5 — b6
30.	Kf2 — f3	Tc4 — c3
31.	Db1 — a2	Sc3 — c4 †
32.	Kf3 — g4	Td8 — g8
33.	Tb7 n. b6	

Nothwendig, um die mit 33. .... Lb6 — d8 drohende Katastrophe abzuwehren.

	Weiss.	Schwarz.
33.	....	a7 n. b6
34.	Kg4 — h4	Kg6 — f6
35.	Da2 — e2	Tg8 — g6
36.	De2 — h5	Sc4 — e3

und Schwarz gewinnt.

III.

A. Anderssen. J. Szén.

	Weiss.	Schwarz.
1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	e7 — e6
3.	Sb1 — c3	c7 — c5
4.	e2 — e3	Sg8 — f6
5.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
6	a2 — a3	a7 — a6
7.	b2 — b3	b7 — b6
8.	Lb1 — b2	Lc8 — b7
9.	c4 n. d5	e6 n. d5
10.	Lf1 — d3	c5 n. d4
11.	e3 n. d4	Lf8 — d6
12.	0 — 0	0 — 0
13.	b3 — b4	b6 — b5
14.	Ta1 — c1	Ta8 — c8

(Siehe Diagramm.)

Die Stellung ist nun vollständig gleich.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Dd1 — b3?	

Ein schwacher Zug, bess[...]ar 15. Tf1 — e1.

	Weiss.	Schwarz.
15.	....	Ld6 — b[...]
16.	Tc1 — c2	Tf8 — e[...]
17.	Sc3 — e2	Sf6 — e4

Stellung nach dem 14. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Schwarz führt den Springer sehr geschickt zum Angriff.

Weiss.	Schwarz.
18. Se2 — g3	Se4 — g5
19. Sf3 — e5	

Hier war 19. Ld3 — f5 zu berücksichtigen.

19.	Sg5 — e6!

19. .... Sc6 n. e5 20. d4 n. e5 Lb8 n. e5 21. Lb2 n. e5 Te8 n. e5 darf natürlich nicht geschehen wegen 22. f2 — f4.

Weiss.	Schwarz.
20. Sg3 — e2?	

Weiss übersicht, dass er hierdurch den angegriffenen Bauer nicht deckt, er musste die Springer tauschen.

20.	Sc6 n. d4!
21. Tc1 n. c8	

Auf 21. Se2 n. d4 folgt 21. .... Lb8 n. e5, auf 21. Lb2 n. d4 Se6 n. d4 u. s. w.

21.	Sd4 n. e2 †
22. Ld3 n. e2	Dd8 n. c8
23. Tf1 — d1?	

Ein Fehler, der den Verlust eines Offiziers zur Folge hat, doch war das weisse Spiel jetzt auf die Dauer überhaupt nicht zu halten.

23.	Se6 — f4!
24. Le2 — g4	

Auf 24. Db3 — e3 folgt Sf1 n. e2 † 25. De3 n. e2 Lb8 n. e5 26. Lb2 n. e5 f7 — f6.

24.	f7 — f5
25. g2 — g3	Lb8 n. e5
26. Lb2 n. e5	Sf4 — g6

Weiss giebt auf.

IV.

Herzog von Braunschweig und D. Harwitz.	Graf Casabianca und v. Kaulla.
Weiss.	Schwarz.
1. d2 — d4	d7 — d5
2. c2 — c4	e7 — e6
3. Sb1 — c3	Sg8 — f6
4. Lc1 — f4	Lf8 — b4
5. e2 — e3	0 — 0
6. Dd1 — b3	Lb4 n. c3 †
7. b2 n. c3	b7 — b6
8. c4 n. d5	Sf6 n. d5

Schwarz nimmt mit dem Springer, da er seinen Läufer nach b7 entwickeln will.

9. Lf4 — g3	Sb8 — d7
10. e3 — e4	Sd5 — e7
11. Lf1 — d3	Sd7 — f6

Weiss.	Schwarz.
12. Ta1 — d1	Lc8 — b7
13. f2 — f3	Dd8 — c8
14. Sg1 — h3	c7 — c5
15. 0 — 0	c5 n. d4
16. c3 n. d4	Se7 — c6
17. Ld3 — b1	Sc6 — a5
18. Db3 — e3	Sf6 — e8

18. . . . . Sf6 — h5 nebst 19. . . . . f7 — f5 war wohl vorzuziehen.

19. a2 — a4	Dc8 — c4

Schwarz entfernt seine Dame zu sehr aus dem Spiel.

20. De3 — g5	f7 — f6
21. Dg5 — g4	Lb7 — c8
22. Td1 — d2	Dc4 n. a4

Besser war 22. . . . . e6 — e5 23. Dg4 — h4 Dc4 — b4.

23. e4 — e5!	f6 — f5
24. Dg4 — h4	Da4 — d7
25. Lb1 — a2	Se8 — c7

Schwarz.



Weiss.

26. d4 — d5!	h7 — h6

Auf 26. . . . . e6 n. d5 folgt 27. e5 — e6 Sc7 n. e6 28. Td1 n. d5, auf 26. . . . . Sc7 n. d5 27. Sh3 — f4 Lc8 — b7 28. Tf1 — d1.

27. d5 — d6	Dd7 — d8
28. Tf1 — d1	Sc7 — b5

Weiss.	Schwarz.
29. d6 — d7	Sb5 — c7

Nach 29. . . . . Lc8 — b7 30. La2 n. e6 † entscheiden die beiden vorgerückten Freibauern.

30. d7 n. c8 D	Dd8 n. c8
31. Td2 — d7	Sa5 — c6
32. Td1 — d6	Sc7 — d5
33. Td6 n. d5	

Weiss verfolgt energisch seinen Angriff.

33.	e6 n. d5
34. La2 n. d5 †	Kg8 — h8
35. e5 — e6	Sc6 — e5

Schwarz giebt den Springer preis, um dann durch ewiges Schach mit der Dame remis zu halten.

Schwarz.



Weiss.

36. Dh4 n. h6 †!	

Eine glänzende, durchaus correcte Opfercombination.

36.	g7 n. h6
37. Lg3 n. e5 †	Kh8 — g8
38. Td7 — g7 †	Kg8 — h8
39. Tg7 n. a7 †	Kh8 — g8
40. e6 — e7 †	Tf8 — f7
41. Ta7 n. a8	Dc8 n. a8
42. Ld5 n. a8	Tf7 n. e7
43. La8 — d5 †	Kg8 — h7
44. Le5 — d4	

und Weiss gewinnt.

Unregelmässiges Damenbauer-Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	Lc1—f4	....
oder 2.	Sb1—c3	....

Das unregelmässige Damenbauer-Spiel wird ganz nach den Prinzipien der schon erörterten, beiderseits geschlossenen Eröffnungen geführt; auf 2. Lc1—f4 spielt der Nachziehende 2. .... Lc8—f5 oder auch 2. .... c7—c5 auf 2. Sb1—c3 am besten 2. .... c7—c5.

Erläuternde Partieen.

I.

J. H. Zukertort. H. M ...

	Weiss.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	Lc1—f4	Lc8—f5
3.	e2—e3	e7—e6
4.	c2—c4	Lf8—b4 †
5.	Sb1—c3	Sg8—f6
6.	Sg1—f3	Sf6—e4
7.	Dd1—b3	Lb4 n. c3 †

Ein Fehler, durch den Schwarz in der Entwicklung zurückbleibt, es musste wie in der folgenden Partie 7. .... Sb8—c6 geschehen.

8.	b2 n. c3	b7—b6
9.	c4 n. d5	e6 n. d5
10.	c3—c4	c7—c6
11.	Lf1—e2	0—0
12.	0—0	Lf5—g4
13.	Tf1—e1	f7—f5
14.	Sf3—e5!	Lg4 n. e2
15.	Te1 n. e2	Kg8—h8
16.	f2—f3	Se4—f6
17.	Ta1—c1	Sf6—h5
18.	c4 n. d5	Sh5 n. f4
9.	e3 n. d4	c6 n. d5

	Weiss.	Schwarz.
20.	Te2—c2!	

Schwarz.



Weiss

20. .... Kh8—g8

Um 20. Tc2—c8 [auch 21. Se5—f7 † Tf8 n. f7 22. Tc2—c8] abzuwehren. auf 20. .... Sb8—a6 zwingt Weiss mit 21. Db3—b5 den Springer zum Rückzuge.

Weiss.	Schwarz.
21. Tc2 — c8	Dd8 — d6

Nimmt Schwarz zwei Thürme für die Dame, so erzwingt Weiss dann mit Db3 n. d5 † das erstickte Matt in 5 Zügen.

22. Tc8 n. f8 † Kg8 n. f8

Auf 22. . . . . Dd6 n. f8 folgt 23. Db3 n. d5 † Kg8 — h8 24. Tc1 — c8 Df8 n. c8 25. Se5 — f7 † Kh8 — g8 26. Sf7 — d6 † etc.

23. Tc1 — c8 † Kf8 — e7

24. Db3 — b5!

Schwarz.



Weiss.

24. . . . . Ke7 — f6

Der einzige Zug, um das mit 25. Db5 — e8 † drohende Matt in zwei Zügen abzuwehren.

Weiss.	Schwarz.
25. g2 — g4	

Auf 25. Db5 — e8 würde nun 25. . . . . De6 — e7 folgen, worauf Weiss mit 26. Se5 — d7 † nur die Qualität gewinnen könnte.

25.	f5 n. g4
26. f3 n. g4	Dd6 — a3

Ein Versuch Remis durch ewiges Schach zu erzwingen, da Schwarz den forcirten Verlust nicht abwehren kann. Auf 26. . . . . h7 — h6 entscheidet 27. Db5 — e8, auf 26. . . . . Dd6 — e6 27. g4 — g5 † Kf6 — f5 28. Tc8 — f8 †, auf 26. . . . . . Dd6 — e7 27. g4 — g5 † Kf6 — f5 28. Db5 — d3 † Kf5 n. f4 29. Dd3 — g3 † Kf4 — e4! 30. Dg3 — g4 † u. s. w.

27. Tc6 — c6 † Kf6 — e7

Auf 27. . . . . Sb8 n. c6 folgt Matt in 4 Zügen.

28. Tc6 — c7 †	Ke7 — d8!
29. Tc7 — d7 †	Kd8 — c8
30. Db5 n. d5	Da3 — c1 †
31. Kg1 — g2	Dc1 — d2 †
32. Kg2 — g3	Dd2 — e1 †
33. Kg3 — h3	De1 — e3 †
34. Kh3 — h4	De3 — f2 †
35. Kh4 — g5	Aufgegeben.

II.

J. H. Zukertort. H. M . . .

Weiss.	Schwarz.
1. d2 — d4	d7 — d5
2. Lc1 — f4	Lc8 — f5
3. e2 — e3	e7 — e6
4. c2 — c4	Lf8 — b4 †
5. Sb1 — c3	Sg8 — f6
6. Sg1 — f3	Sf6 — e4
7. Dd1 — b3	Sb8 — c6
8. c4 n. d5	e6 n. d5
9. Lf1 — b5	0 — 0
10. 0 — 0	Lb4 n. c3
11. b2 n. c3	Sc6 — e7
12. Ta1 — d1	c7 — c6

	Weiss.	Schwarz.
13.	Lb5 — d3	b7 — b5
14.	Sf3 — h4	g7 — g5?
15.	Ld3 n. e4!	g5 n. h4
16.	Le4 n. f5	Se7 n. f5
17.	Db3 — c2	Dd8 — d7
18.	f2 — f3	f7 — f6
19.	e3 — e4	Sf5 — e7
20.	Tf1 — e1	

Besser war wohl 20. Td1 — e1.

20.	. . . .	Se7 — g6
21.	Lf4 — h6	Tf8 — e8
22.	Dc2 — f2	Te8 — e6

Schwarz.



Weiss.

23. f3 — f4

Ein interessantes Manöver.

	Weiss.	Schwarz.
23.	. . . .	Te6 n. e4
24.	Te1 n. e4	d5 n. e4
25.	f4 — f5	Sg6 — e7
26.	Td1 — f1	Se7 — d5!
27.	Df2 n. h4	Ta6 — e8
28.	Dh4 — g3 †	Kg8 — h8
29.	Tf1 — e1	e4 — e3
30.	Lh6 n. e3	Sd5 n. e3
31.	Te1 n. e3	Te8 n. e3
32.	Dg3 n. e3	Dd7 n. f5
33.	h2 — h3	Df5 — d7
34.	De3 — h6	Dd7 — g7

Besser war wohl 34. . . . . Dd7 — f7.

35.	Dh6 n. g7 †	Kh8 n. g7
36.	Kg1 — f2	Kg7 — g6
37.	Kf2 — f3	Kg5 — f5
38.	g2 — g4 †	Kf5 — g5
39.	Kf3 — g3	h7 — h5
40.	h3 — h4 †	Kg5 — g6
41.	Kg3 — f4	h5 n. g4
42.	Kf4 n. g4	f6 — f5 †
43.	Kg4 — f4	Kg6 — f6
44.	h4 — h5	a7 — a5
45.	a2 — a3	a5 — a4
46.	h5 — h6	Kf6 — g6
47.	h6 — h7	Kg6 n. h7
48.	Kf4 n. f5	Kh7 — h6
49.	Kf5 — e6	Aufgegeben.

Holländische Partie.

	Weiss.	Schwarz.
1.	d2 — d4	f7 — f5

Die Holländische Partie — auch Eröffnung des Elias Stein genannt — wird nach den bereits entwickelten Principien der geschlossenen Spiele behandelt (wie Weiss die Partie zu einer offenen machen kann, vergl. den folgenden Abschnitt). Sie führt, sobald Schwarz in einem späteren Zuge den Damenbauer zwei Schritte zieht, mit Umstellung der Züge zur Stellung des abgelehnten Damengambits; doch ist d7 — d5 nicht zu empfehlen

und ist hier in der klassischen Praxis, wie die folgenden Partieen zeigen, nicht üblich. Ueberhaupt ist das Zurückhalten des Damenbauern in geschlossenen Spielen sehr oft vortheilhaft, da es nicht nur die deckende Basis zum Vorgehen des Königsbauern bildet, sondern vor Allem den Punkt e5 resp. e4 den feindlichen Offizieren — den Springern! — wehrt.

Erläuternde Partieen.

I.

D. Harrwitz. P. Morphy.

	Weiss.	Schwarz.
1.	d2 — d4	f7 — f5
2.	c2 — c4	e7 — e6
3.	Sb1 — c3	Sg8 — f6
4.	Lc1 — g5	Lf8 — e7

Besser als 4. . . . . Lf8 — b4.

5.	e2 — e3	0 — 0
6.	Lf1 — d3	b7 — b6
7.	Sg1 — e2	Lc8 — b7
8.	0 — 0	Sf6 — h5
9.	Lg5 n. e7	Dd8 n. e7
10.	Se2 — g3	

Hier war 10. f2 — f3 nebst 11. e3 — e4 zu berücksichtigen.

10.	. . . .	Sh5 n. g3
11.	h2 n. g3	d7 — d6
12.	f2 — f4	Sb8 — c6
13.	g3 — g4	Sc6 — b4
14.	g4 n. f5	

Auf g4 — g5 folgte e6 — e5 mit Vortheil.

14.	. . . .	e6 n. f5
15.	Dd1 — d2	Ta8 — e8
16.	Ta1 — e1	De7 — h4
17.	Ld3 — b1	Te8 — e6
18.	Dd2 — f2	

Es droht Te6 — h6 oder g6.

18.	. . . .	Dh4 — h5
19.	d4 — d5	

Nothwendig, um die Läuferdiagonale zu sperren.

	Weiss.	Schwarz.
19.	. . . .	Te6 — h6
20.	Df2 — f3	Dh5 — h4
21.	a2 — a3	

Ein schwacher Zug. Der schwarze Springer steht nicht gut auf b4 und müsste ohnehin bemüht sein, sich einen bessern Platz zu suchen. Statt dessen wäre Sc3 — e2 zu empfehlen.

21.	. . . .	Sb4 — a6
22.	b2 — b4	Sa6 — b8

Die Art, in der Schwarz seinen Springer bewegt, um ihn an der rechten Stelle als Angriffsfigur zu benutzen, ist sehr fein berechnet.

23.	Sc3 — e2	Sb8 — d7
24.	Se2 — g3	g7 — g6
25.	Kg1 — f2	Sd7 — f6
26.	Tf1 — h1	Sf6 — g4 †
27.	Kf2 — g1	Dh4 — f6
28.	Th1 n. h6	Sg4 n. h6
29.	Df3 — d1	

Zur Deckung des durch Df6 — b2 bedrohten Damenflügels.

29.	. . . .	Sf6 — g4
30.	Dd1 — d2	Df6 — h4
31.	Sg3 — f1	Tf8 — e8
32.	g2 — g3	Dh4 — h3
33.	b4 — b5	

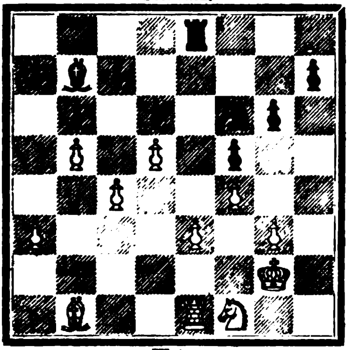
Damit Schwarz nicht mit c7 — c6 seinem Läufer Luft machen könne.

	Weiss.	Schwarz.
33.	. . . .	Sg4 — f6
34.	Dd2 — g2	

Schwarz hätte hier vielleicht besser Te1 — e2 gezogen und auf Sf6 — e4 mit Dd2 — e1 geantwortet.

34.	. . . .	Dh3 n. g2 †
35.	Kg1 n. g2	

Schwarz.



Weiss.

35.	. . . .	a7 — a6

Durch diesen Zug gelingt es Schwarz mit seinem Thurm in's weisse Spiel einzudringen.

36.	a3 — a4	a6 n. b5
37.	a4 n. b5	Te8 — a8
38.	Sf1 — d2	Ta8 - a3
39.	e3 — e4	f5 n. e4
40.	Sd2 n. e4	Sf6 n. e4
41.	Lb1 n. e4	Ta3 — c3
42.	Le4 — f3	Kg8 — f7

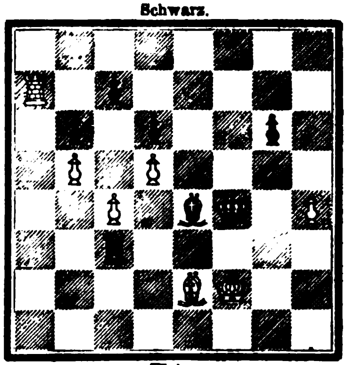
Wenn Schwarz den Bauer c4 genommen hätte, so würde Weiss mit 43. Te1 — e8 † und Te8 — b8 den Läufer b7 erobert haben.

43.	Te1 — e4	Lb7 — c8
44.	Lf3 — e2	

Hier musste g3 — g4 geschehen.

	Weiss.	Schwarz.
44.	. . . .	Lc8 — f5
45.	Te4 — d4	h7 — h5
46.	Kg2 — f2	Kf7 — f6
47.	Td4 — d2	Lf5 — c2
48.	Kf2 — e1	Lc2 — e4
49.	Ke1 — f2	Kf6 — f5
50.	Td2 — a2	h5 — h4
51.	g3 n. h4	Kf5 n. f4
52.	Ta2 — a7	

Schwarz.



Weiss.

Dieser und der nächste Zug des Weissen giebt Schwarz Gelegenheit, auf glänzende Art das Spiel zu schliessen.

52.	. . . .	Tc3 — h3
53.	Ta7 n. c7	Th3 — h2 †
54.	Kf2 — e1	Kf4 — e3

und Weiss giebt das Spiel auf. Der weisse Läufer ist angegriffen. Geht dieser nach d1, g4 oder h5, so folgt 55. Th2 — h1 Schachmatt. Geht der Läufer aber nach f1, so folgt 55. Th2 — b2 und dann ist das Matt ebenfalls nicht mehr zu decken.

II.

A. Schmorl.	Dr. M. Lange.
Weiss.	Schwarz.

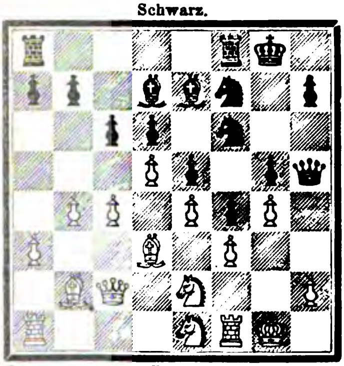
1. d2 — d4 f7 — f5
2. c2 — c4 e7 — e6
3. e2 — e3 Sg8 — f6
4. Sb1 — c3 Lf8 — e7
4. Sg1 — f3 0 — 0
6. Lf1 — d3 d7 — d6
7. Dd1 — c2 Sb8 — c6
8. a2 — a3 Dd8 — e8!

Um sofort nach der Rochade des Gegners zum Angriff übergehen zu können.

9. 0 — 0 De8 — h5
10. Sc3 — e2 g7 — g5!
11. e3 — e4 f5 — f4
12. Sf3 — e1 e6 — e5
13. d4 — d5 Sc6 — d8
14. f2 — f3 c7 — c6
15. b2 — b4 Lc8 — d7
16. Lc1 — b2 Sd8 — f7
17. g2 — g4?

Ein Fehler, der den Verlust der Partie zur Folge hat, viel besser war 17. Ta1 — c1 nebst 18. Dc2 — b3, worauf Weiss auf dem Damenflügel zum Angriff übergehen könnte.

Schwarz.



Weiss.

17. . . . . Ld7 n. g4!

Vollkommen correct, da Schwarz bei vorzüglicher Angriffsstellung einen Thurm und zwei Bauern für zwei kleine Offiziere erhalten muss.

18. f3 n. g4 Sf6 n. g4
19. Se2 — c3 Sg4 — e3
20. Dc2 — e2 g5 — g4!

Schwarz vermeidet mit Recht den Damentausch, der seinen Angriff brechen würde, da der weisse Thurm doch nicht zu retten ist.

21. Le2 — c1 Se3 n. f1
22. De2 n. f1 Sf7 — g5
23. Ta1 — a2 Sg5 — h3†
24. Kg1 — h1 f4 — f3!

Schwarz setzt meisterhaft den Angriff fort.

25. Ld3 — b1 g4 — g3
26. h2 n. g3 f3 — f2
27. Kh1 — g2

Der einzige Zug, um das Verderben augenblicklich abzuwenden. Zieht der angegriffene Springer fort, so entscheidet 27. . . . . Sh3 — f4†.

27. . . . . f2 n. e1 S†
28. Df1 n. e1 Tf8 — f3
29. Lc1 — e3 Ta8 — f8
30. Lb1 — d3 Sh3 — f4†!
31. Le3 n. f4

Auf 31. g3 n. f4 setzt Schwarz mit 31. . . . . Dh5—h3† in 5 Zügen matt.

31. . . . . e5 n. f4
32. Ld3 — e2 f4 n. g3
33. Dd1 — h1

Nimmt Weiss den Thurm, so folgt in 4 Zügen Matt.

33. . . . . Tf3 — f2†
34. Kg2 — g1 Tf2 — f1†
35. Le2 n. f1 Tf8 n. f1
36. Kg1 n. f1 Dh5 n. h1†

Weiss giebt auf.

III.

R. Schurig. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	d2 — d4	f7 — f5
2.	Lc1 — f4	Sg8 — f6
3.	h2 — h3	c7 — c5
4.	d4 n. c5	Dd8 — a5 †
5.	Sb1 — c3	Da5 n. c5
6.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
7.	e2 — e3	a7 — a6
8.	Lf1 — e2	e7 — e5
9.	Lf4 — h2	Lf8 — e7
10.	Dd1 — d2	b7 — b5
11.	0 — 0	0 — 0
12.	a2 — a3	d7 — d6

Auf 12. . . . . e5 — e4 spielt Weiss zunächst 13. b2 — b4.

13.	b2 — b4	Dc5 — a7
14.	a3 — a4	Sc6 n. b4
15.	a4 n. b5	a6 — a5
16.	Le2 — c4 †	Kg8 — h8
17.	Sf3 — g5?	d6 — d5
18.	Lc4 — b3	d5 — d4

Es ist klar, dass Weiss den Bauer nicht nehmen darf. Besser war 18. . . . . e5 — e4.

19.	e3 n. d4	e5 n. d4
20.	Sc3 — e2	Le7 — c5
21.	Lh2 — e5	h7 — h6
22.	Le5 n. f6	

Mit 22. Sg5 — f3 hätte Weiss das etwas bessere Spiel gehabt.

22.	. . . .	Tf8 n. f6
23.	Sg5 — f3	Lc8 — d7
24.	c2 — c4	d4 n. c3
25.	Se2 n. c3	

(Siehe Diagramm.)

25.	. . . .	Ta8 — e8
2	Ta1 — d1	Tf6 — d6
2 .	De2 — b2	Sb4 — d3
2 .	Db2 — a2	Lc5 — b4
2 '.	Lb3 — c4	Ld7 — e6
3 '.	Sc3 — d5	Le6 n. d5
3 .	Lc4 n. d5	Sd3 — f4

Stellung nach dem 25. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
32.	Da2 — c4	Sf4 — e2 †

Das entscheidende Manöver.

Schwarz.



Weiss.

33. Kg1 — h1

Auf 33. Kg1 — h2 folgt 33. . . . . Se2 — c3 34. Ld5 — c6 Td6 n. d1; 35. Tf1 n. d1 Sc3 n. d1 36. Lc6 n. e8 Da7 — b8 †.

33. . . . . Se2 — c3

Weiss.	Schwarz
34. Ld5 — c6	Sc3 n. d1
35. Lc6 n. e8	Sd1 n. f2 †
36. Kh1 — h2	Da7 — b8
37. g2 — g3	Sf2 — e4

Weiss giebt auf.

Zieht Weiss den Läufer zurück, so folgt 38. . . . . Td6 — d2 † 39. Sf3 n. d2 Db8 n. g3 † 40. Kh2—h1 Dg3 n. h3 † 41 Kh2—g1 Lb4 — c5 †.

De Rivière's Eröffnung.

Weiss.	Schwarz.
1. d2 — d4	f7 — f5
2. e2 — e4	. . . .

Der französische Schachmeister de Rivière wies zuerst nach, dass Weiss nach 1. d2 — d4 f7 — f5 durch das vollständig correcte Bauernopfer 2. e2 — e4 ohne irgend welchen Nachtheil die Partie in eine offene verwandeln kann. Die beste Fortsetzung ist:

2.	f5 n. e4
3. Sb1 — c3	Sg8 — f6
4. Lc1 — g5	c7 — c6

Der Versuch den gewonnenen Bauer mit 4. . . . . d7 — d5 zu behaupten scheitert an 5. Lg5 n. f6 e7 n. f6 6. Dd1 — h5 † g7 — g6 7. Dh5 n. d5.

5. Lg5 n. f6	e7 n. f6
6. Sc3 n. e4	d7 — d5
7. Se4 — g3	Lf8 — d6
8. Lf1 — d3	0 — 0
9. Sg1 — e2	Lc8 — e6
10. 0 — 0	Sb8 — d7

mit gleichem Spiel.

Erläuternde Partieen.

G. R. Neumann. A. Anderssen.

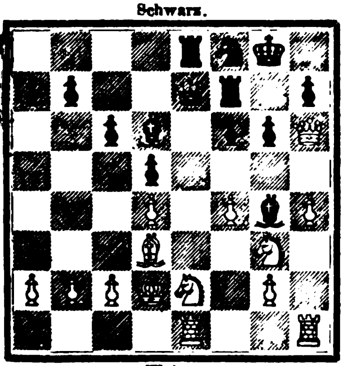
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d2 — d4	f7 — f5	5. Lg5 n. f6	e7 n. e6
2. e2 — e4	f5 n. e4	6. Sc3 n. e4	d7 — d5
3. Sb1 — c3	Sg8 — f6	7. Se4 — g3	Lf8 — d6
4. Lf1 — g5	c7 — c6	8. Lf1 — d3	0 — 0

Weiss.	Schwarz.
9. Dd1 — h5	

Verfrüht, da Schwarz durch 9. . . . . Dd8 — e8 † die Damen tauschen und dann zum Angriff übergehen kann.

9.	g7 — g6
10. Dh5 — h6	Tf8 — f7
11. Sg1 — e2	Sb8 — d7
12. h2 — h4	Sd7 — f8
13. f2 — f4	Dd8 — e7
14. Ke1 — d2	Lc8 — g4
15. Ta1 — e1	Ta8 — e8

Schwarz.



Weiss.

16. f4 — f5?

Ein Fehler! c2 — c3 musste hier geschehen.

16.	Ld6 n. g3
17. Se2 n. g3	De7 — b4†
18. c2 — c3	Db4 n. b2 †
19. Ld3 — c2	Tf7 — e7
20. Te1 n. e7	Te8 n. e7
21. h4 — h5	Lg4 n. f5
22. Sg3 n. f5	g6 n. f5
23. g2 — g4	

Nimmt die weisse Dame den Bauer f6, so gewinnt Schwarz durch 23. . . . . Te7 — g7 24. Th1 — g1 Tg7 — g3. Ueberhaupt sind die nächsten Züge des Weissen darauf berechnet, den schwarzen Thurm von der zweiten und dritten Linie abzuhalten.

Weiss.	Schwarz.
23.	Te7 — e4
24. Th1 — f1	

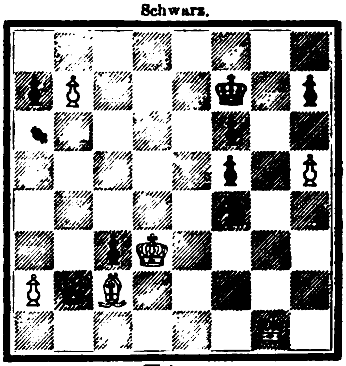
Auf 24. Dh6 n. f6 folgt 24. . . . . Te4 n. g4 25. Df6 n. f5 Tg4 — g2 † 26. Kd2 — d1 Db2 n. c3 27. Df5 — d3 Dc3 n. d3 28. Lc2 n. d3 Tg2 n. a2.

24.	Te4 n. g4
25. Dh6 — e3	c6 — c5
26. Tf1 — g1	Tg4 n. g1 †

Nachtheilig wäre 26. . . . . c5 n. d4 27. Tg1 n. g4 † f5 n. g4 28. De3 n. d4 !.

27. De3 n. g1 †	Kg8 — f7
28. d4 n. c5	Sf8 — e6
29. c5 — c6	d5 — d4
30. c6 n. b7	d4 n. c3 †
31. Kd2 — d3	Se6 — f4 †

Schwarz.



Weiss.

32. Kd3 — c4

Auf 32. Kd3 — e3 würde folgen: 32. . . . . Db2 — b6 † 33. Ke3 n. f4 Db6 n. g1 und auf 34. b7 — b8 D Dg1 — f2 † und Matt.

32.	Db2 n. b7
33. Lc2 — b3	Db7 — c7 †
34. Kc4 — b4 †	Sf4 — e6

	Weiss.	Schwarz.
35.	h5 — h6	Dc7 — b6 †
36.	Dg1 n. b6	a7 n. b6
37.	Kb4 n. c3	f5 — f4
38.	Lb3 — c2	Se6 — g5
39.	Lc2 — f5	Kf7 — e7
40.	Kc3 — d4	Ke7 — d6
41.	Lf5 — c2	Kd6 — e6
42.	Lc2 — d3	f6 — f5
43.	Ld3 — c4 †	Ke6 — d6
44.	Lc4 — g8	f4 — f3
45.	Lg8 — c4	f5 — f4
46.	Lc4 — f1	f3 — f2
47.	Kd4 — d3	Kd6 — e5
48.	Kd3 — e2	Sg5 — e4
49.	Lf1 — g2	Ke5 — f5
50.	a2 — a3	

(Siehe Diagramm.)

51.	. . . .	f4 — f3 †!
52.	Lg2 n. f3	

Auf 52. Ke2 n. f3 folgt ebenfalls 52. . . . . f2 — f1 D † 53. Lg2 n. f1 Se4 — d2 † nebst 54. . . . . Sd2 n. f1.

Stellung nach dem 50. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
52.	. . . .	f2 — f1 D †
53.	Ke2 n. f1	Se4 — d2 †
54.	Kf1 — f2	Sd2 n. f3
55.	Kf2 n. f3	Kf5 — g5

Weiss giebt die Partie auf.

II.

G. R. Neumann. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	d2 — d4	f7 — f5
2.	e2 — e4	f5 n. e4
3.	Sb1 — c3	Sg8 — f6
4.	Lc1 — g5	c7 — c6
5.	Lg5 n. f6	e7 n. f6
6.	Sc3 n. e4	d7 — d5
7.	Se4 — g3	Lf8 — d6
8.	Lf1 — d3	0 — 0
9.	Sg1 — e2	Lc8 — e6
10.	0 — 0	f6 — f5
11.	f2 — f4	Sb8 — d7
12.	Kg1 — h1	g7 — g6

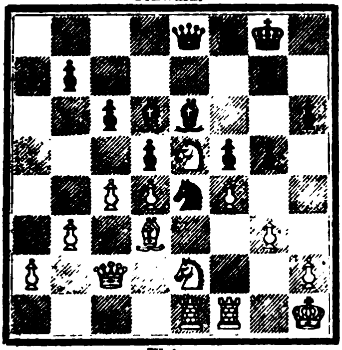
Beide Parteien geben durch ihren letzten Zug die Absicht kund ihre Springer auf der e-Linie — e5 resp. e4 zu postiren. Schwarz steht etwas besser.

	Weiss.	Schwarz.
13.	Se2 — g1	Sd7 — f6
14.	Sg3 — e2	Sf6 — e4
15.	Sg1 — f3	Ta8 — c8

Schwarz spielt sehr geschickt seinen Damenthurm nach dem Königsflügel zum Angriff.

16.	b2 — b3	Tc8 — c
17.	c2 — c4	Tc7 — g
18.	Dd1 — c2	h7 — h6
19.	g2 — g3	g6 — g5
20.	Sf3 — e5	Dd8 —
21.	Ta1 — e1	

Schwarz.



Weiss.

Beide Theile stehen nun vollständig entwickelt. Schwarz hat auf der Königsseite einen starken Angriff gehörig vorbereitet und ist im Begriff zu diesem selbst überzugehen.

	Weiss.	Schwarz.
21.	....	g5 n. f4
22.	Se2 n. f4	Ld6 n. e5

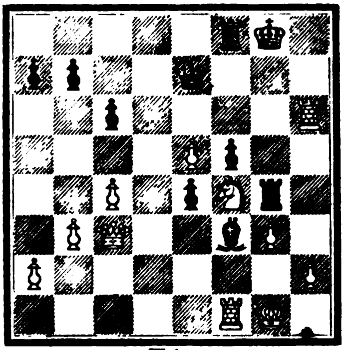
Schwarz tauscht mit Recht seinen unthätigen Läufer für den ihm lästigen Springer, da er hierdurch ausserdem einen weissen Bauer isolirt.

23.	d4 n. e5	Tg7 — g5
24.	Ld3 n. e4	d5 n. e4

Viel besser als 24. .... f5 n. e4, Schwarz muss sich den f-Bauer erhalten, um das gelegentliche Vorgehen desselben zu drohen.

	Weiss.	Schwarz.
25.	Te1 — d1	Le6 — f7
26.	Dc2 c3	Lf7 — h5
27.	Td1 — d6	Lh5 — f3 †
28.	Kh1 — g1	Tg5 — g4!
29.	Td6 n. h6	De8 — e7!

Schwarz.



Weiss.

30. c4 — c5

Ein Fehler, der den Springer kostet. Weiss konnte hier allein durch 30. e5 — e6 De7 — g7 31. Dc3 n. g7 † Kg8 n. g7 32. e6 — e7 [um 32. .... Tf8 — d8 zu hindern] Tf8 — e8 33. Th6 — d6 die Spiele ziemlich ausgleichen.

30.	....	Tg4 n. f4
31.	Dc3 — c4 †	Kg8 — g7

Weiss giebt die Partie auf.

Unregelmässige Eröffnungen.

Während die meisten Handbücher unter die Rubrik unregelmässige Eröffnungen fast alle geschlossenen Spiele rechnen und dadurch die Uebersicht nicht gerade erleichtern, haben wir jede in der klassischen Praxis oft vorkommende Eröffnung unter bestimmtem Namen und eigner Rubrik durchgeführt und bringen zum Schluss als unregelmässige einige in der Literatur vereinzelt vorkommende Eröffnungen.

Erläuternde Partieen.

I.

A. Anderssen. P. Morphy.

	Weiss.	Schwarz.
1.	a2 — a3	

In der Absicht, wenn der Gegner 1. . . . . e7 — e5 antwortet, mit 2. c2 — c4 die sicilianische Partie mit Zuggewinn zu erhalten. Besser geschieht deshalb 1. e2 — e3 — vergleiche Eröffnung des Van't Kruys.

2.	. . . .	e7 — e5

Nicht gut, sicherer war 1. . . . . f7 — f5.

2.	c2 — c4	Sg8 — f6
3.	Sb1 — c3	d7 — d5
4.	c4 n. d5	Sf6 n. d5
5.	e2 — e3	Lc8 — e6
6.	Sg1 — f3	Lf8 — d6
7.	Lf1 — e2	0 — 0
8.	d2 — d4	Sd5 n. c3
9.	b2 n. c3	e5 — e4
10.	Sf3 — d2	f7 — f5
11.	f2 — f4	Dd8 — h4 †
12.	g2 — g3	Dh4 — h3
13.	Le2 — f1	

Sonst würde die Dame nach g2 gehen.

13.	. . . .	Dh3 — h6
14.	c3 — c4	c7 — c6
15.	c4 — c5	Ld6 — c7
16.	Lf1 — c4	Sb8 — d7
17.	0 — 0	b7 — b5
18.	c5 n. b6	a7 n. b6
19.	Dd1 — b1	Tf8 — e8
20.	Lc1 — b2	b6 — b5
21.	Lc4 n. e6 †	Dh6 n. e6
22.	Db3 — c3	

Hiermit droht d4 — d5 zu geschehen, wodurch der Bauer c6 verloren ist, weil g7 gedeckt werden muss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
22.	. . . .	De6 — d5
23.	Tf1 — c1	

Stärker war sofort 23. a3 — a4.

23.	. . . .	Ta8 — a6
24.	a3 — a4	

Um, wenn der schwarze Bauer nimmt, mit Dc3 — c4 den Damentausch zu erzwingen. Bauer a4 ist dann nicht zu halten für Schwarz, und Weiss hat ein sehr günstiges Spiel.

24.	. . . .	Te8 — a8
25.	a4 n. b5	Dd5 n. b5
26.	Dc3 — c4 †	

Auf 26. d4 — d5 würde folgen Sd7 — f6 und auf 27. d5 n. c6 Db5 — e2.

26.	. . . .	Db5 n. c4
27.	Sd2 n. c4	Ta6 n. a1

	Weiss.	Schwarz.
28.	Lb2 n. a1	Sd7 — f6
29.	La1 — c3	Ta8 — a2
30.	Lc3 — d2	Sf6 — d5
31.	Kg1 — f1	Lc7 — d8

Der Läufer soll über e7 nach b4 gespielt werden.

	Weiss.	Schwarz.
32.	Kf1 — e1	Ld8 — e7
33.	Tc1 — b1	h7 — h6
34.	Sc4 — e5	c6 — c5
35.	d4 n. c5	Le7 n. c5
36.	Tb1 — b5	Sd5 n. e3
37.	Tb5 n. c5	Se3 — g2 †
38.	Ke1 — e2	e4 — e3
39.	Se5 — f3	g7 — g6
40.	Tc5 — d5	Kg8 — f7
41.	Td5 — d6	Kf7 — g7
42.	h2 — h4	

Auf 42. Sf3 — e5 würde 42. . . . . g6 — g5 folgen.

	Weiss.	Schwarz.
42.	. . . .	e3 n. d2
43.	Td6 n. d2	Ta2 — a4
44.	Ke2 — f2	Sg2 n. f4
45.	g3 n. f4	Ta4 n. f4
46.	Td2 — d4	Tf4 n. d4
47.	Sf3 n. d4	Kg7 — f6
48.	Kf2 — e3	g6 — g5
49.	h4 — h5	Kf6 — e5
50.	Se5 — f3 †	Ke5 — f6

Das Spiel wird als unentschieden abgebrochen.

II.

A. Anderssen. P. Morphy.

	Weiss.	Schwarz.
1.	a2 — a3	e7 — e5
2.	c2 — c4	d7 — d5
3.	Sb1 — c3	Sg8 — f6
4.	c4 n. d5	Sf6 n. d5
5.	e2 — e3	Lc8 — e6
6.	Sg1 — f3	Lf8 — d6
7.	Lf1 — e2	0 — 0
8.	0 — 0	Sd5 n. c3
9.	b2 n. c3	f7 — f5
10.	d2 — d4	e5 — e4
11.	Sf3 — d2	Tf8 — f6
12.	f2 — f4	Tf6 — h6

Dieser Zug ist dem Schwarzen nicht günstig, der Thurm hat nämlich auf h6 nicht die erwartete Wirksamkeit und kehrt sehr spät unter Schwierigkeiten in's Spiel zurück.

	Weiss.	Schwarz.
13.	g2 — g3	Sb8 — d7
14.	Sd2 — c4	Le6 n. c4

Der Springer c4 hätte sich sonst auf e5 postirt.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Le2 n. c4 †	Kg8 — h8
16.	Ta1 — a2	Dd8 — e7
17.	a3 — a4	Sd7 — f6
18.	Dd1 — b3	

Dieses Spiel behandelt Anderssen ganz vortrefflich, indem er lediglich das für ihn günstige Endspiel im Auge behält.

	Weiss.	Schwarz.
18.	. . . .	c7 — c6
19.	Lc4 — e6	

Eine Falle, Weiss will den Gegner verleiten, mit 19. . . . . g7 — g6 den angegriffenen Bauer zu decken, um späterhin für seinen Läufer c1 die freie Angriffsdiagonale auf b2 zu erlangen.

	Weiss.	Schwarz.
19.	. . . .	Ta8 — e8

(Siehe Diagramm.)

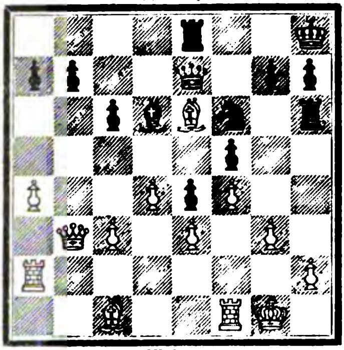
	Weiss.	Schwarz.
20.	Le6 — c4	

Der Bauer f5 kann nicht genommen werden, weil sonst g7 — g6 den weissen Läufer erobern würde.

	Weiss.	Schwarz.
20.	. . . .	Sf6 — g4
21.	Ta2 — g2	

Stellung nach dem 19 Zuge von Schwarz.

Schwar.



Weiss.

Um später den Läufer nach e2 spielen zu können.

Weiss.		Schwarz.
21.	. . . .	Te8 — b8
22.	Lc4 — e2	Sg4 — f6
23.	c3 — c4	b7 — b6
24.	Lc1 — b2	De7 — f7

Um b6 — b5 zu ziehen.

25.	Db3 — c2	Ld6 — e7
26.	Lb2 — c3	Tb8 — g8

Schwarz beabsichtigt, mit g7 — g5 einen Angriff zu eröffnen.

27.	a4 — a5	Le7 — d6
28.	a5 n. b6	a7 n. b6
29.	Tf1 — a1	g7 — g5

Sehr kühn. In diesem Spiel scheinen beide Gegner, die Rollen getauscht zu haben.

30.	f4 n. g5	Tg8 n. g5
31.	Ta1 — a8†	Tg5 — g8
32.	Dc2 — a4	

Weiss sucht das für ihn vortheilhafte Endspiel zu erzwingen.

32.	. . . .	Tg8 n. a8
33.	Da4 n. a8 †	Df7 — e8
34.	Da8 n. e8 †	

Weiss konnte hier mit 34. Da8 — b7 einen kräftigen Gegenangriff aufnehmen.

Weiss.		Schwarz.
34.	. . . .	Sf6 n. e8
35.	c4 — c5	Ld6 — c7

Viel stärker, als d4 — d5 †. Denn der zu erobernde Bauer c6 könnte nicht gehalten werden.

36.	Le2 — c4	

Weiss droht mit 37. d4 — d5† Se8 — f6 38. Tg2 — a2 den Sieg zu erzwingen.

36.	. . . .	Kh8 — g7
37.	c5 n. b6	Lc7 n. b6
38.	Tg2 — b2	Lb6 — c7
39.	Tb2 — b7	Kg7 — f6
40.	Le3 — b4	Th6 — g6
41.	Lb4 — f8	

Ein sehr eleganter Zug, ganz in Anderssen's feiner, geistreicher Manier, das Schicksal der Partie entscheidend. Der Läufer hemmt auf f8 jede Bewegung des Schwarzen.

Schwarz.



Weiss.

41.	. . . .	h7 — h5

Sonst kann kein Stein ohne offenbaren Nachtheil für Schwarz sich bewegen.

42.	Kg1 — f2	h5 — h4

Er hat weiter keinen Zug. Die Stellung ist von seltner Schönheit.

	Weiss.	Schwarz.
43.	g3 n. h4	Tg6 — g4
44.	h4 — h5	Tg4 — h4
45.	h5 — h6	Th4 n. h2 †
46.	Kf2 — g1	Th2 — h3
47.	Lc4 — f1	Th3 — g3 †

Nimmt der Thurm den Bauer, so geht der weisse Eckbauer in die Dame.

48.	Kg1 — f2	Tg3 — g4
49.	Lf1 — c4	Tg4 — h4
50.	Lc4 — g8	Lc7 — d6
51.	Lf8 n. d6	Se8 n. d6
52.	Tb7 — d7	Sd6 — e8
53.	h6 — h7	Kf6 — g5
54.	Td7 — e7	Se8 — d6

Auf 54. . . . . Se8 — f6 gewinnt 55. Te7 — g7 †.

55.	Te7 — e6	Sd6 — c4
56.	Te6 n. c6	Sc4 — d2
57.	Kf2 — e2	Th4 — h2 †
58.	Ke2 — d1	Sd2 — f3

	Weiss.	Schwarz.
59.	Tc6 — c7	Kg5 — g6
60.	d4 — d5	f5 — f4

Auf 59. . . . . f5 — f4 gewinnt 60. Tc7 — g7 † nebst 61. Tg7 — f7 † und 62. Tf7 n. f4.

61.	e3 n. f4	e4 — e3
62.	Tc7 — e7	e3 — e2 †
63.	Te7 n. e2	Th2 — h1 †
64.	Kd1 — c2	Sf3 — d4 †
65.	Kc2 — d2	Sd4 n. e2
66.	Kd2 n. e2	Kg6 — g7
67.	Ke2 — e3	Th1 — e1 †
68.	Ke3 — d4	Te1 — f1
69.	Kd4 — e5	Tf1 — e1 †
70.	Ke5 — f5	Te1 — d1
71.	Lg8 — e6	Td1 — d4
72.	Kf5 — e5	Td4 — d1
73.	f4 — f5	Td1 — h1
74.	f5 — f6 †	Kg7 n. h7
75.	Ke5 — d6	Th1 — a1
76.	Kd6 — e7	Ta1 — a7 †
77.	Le6 — d7	

Schwarz giebt das Spiel auf.

III.

Hyderabad. Madras.

	Weiss.	Schwarz.
1.	g2 — g3	f7 — f5
2.	Lf1 — g2	Sg8 — f6
3.	c2 — c4	

Hier war 3. d2 — d4 zu berücksichtigen.

3.	. . . .	e7 — e5
4.	Sb1 — c3	Lf8 — e7
5.	d2 — d4	

Wir hätten hier 5. e2 — e3 vorgezogen. Nach der Entwicklung des Königsspringers und der Rochade kon[n]te dann der Damenbauer einen Sch[ri]tt gehen.

5.	. . . .	e5 n. d4

	Weiss.	Schwarz.
6.	Dd1 n. d4	c7 — c6
7.	Sg1 — h3	Sb8 — a6
8.	a2 — a3 ?	

Ein verlorenes Tempo, besser war 8. 0 — 0 und auf 8. . . . . Sc6 — b4 9. Dd4 — d1.

8.	. . . .	Sa6 — c5 !
9.	Dd4 — d1	0 — 0
10.	0 — 0	Sc5 — e4
11.	Dd1 — c2	d7 — d5
12.	Tf1 — d1	

Weiss bleibt zu sehr in der Entwicklung zurück.

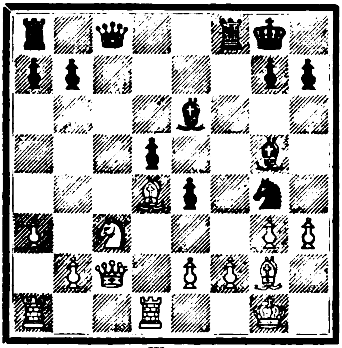
12.	. . . .	Lc8 — e6

	Weiss.	Schwarz
13.	Sh3 — g5?	

Besser war 13. Lc1 — e3.

13.	....	Dd8 — c8
14.	c4 n. d5	e6 n. d5
15.	Sg5 n. e4	f5 n. e4
16.	Lc1 — e3	Sf6 — g4
17.	Le3 — d4	Le7 — g5
18.	h2 — h3	

Schwarz.



Weiss.

18.	....	Sg4 n. f2
19.	Td1 — f1	

Nimmt Weiss den Springer, so setzt er sich einem heftigen Angriff aus.

19.	....	Sf2 n. h3 †
20.	Kg1 — h2	Tf8 — d8
21.	Dc2 — b3	h7 — h5

Um mit 22. .... h5 — h4 22. g3 n. h4 Sh3 — f4 den Springer zu befreien.

22.	Lg2 n. h3	Le6 n. h3
23.	Sc3 n. d5	

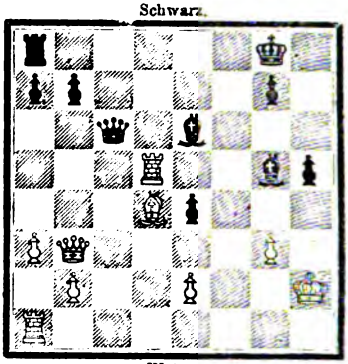
Wie die Fortsetzung zeigt, durfte dieser Bauer nicht genommen werden.

23.	....	Lh3 — e6
24.	Tf1 — f5!	Td8 n. d5

Nimmt Schwarz den Thurm, so verliert er durch 24. .... Sd5 — e7 ††.

	Weiss.	Schwarz.
25.	Tf5 n. d5	Dc8 — e6

Schwarz.



Weiss.

26.	Td5 n. g5	

Wohl das Beste, was Weiss thun kann.

26.	....	Le6 n. b3
27.	Tg5 n. g7 †	Kg8 — f8
28.	Ta1 — f1 †	Kf8 — e8
29.	Tf1 — f6	De6 — e2
30.	Tf6 — h6	De2 n. e2 †
31.	Kh2 — h3	De2 — f1 †
32.	Kh3 — h4	Df1 — f8

Hier bot sich Schwarz auch die Fortsetzung 32. .... Df1 — h1 † 33. Kh4 — g5 Dh1 — c1 † 34. Kg5 — g6 [34. Kg5 n. h5 Lb3 — f7 † 35. Tg7 n. f7 Ke8 n. f7] Lb3 — f7 † 35. Tg7 n. f7 Dc1 n. h6 † 36. Kg6 n. h6 Ke8 n. f7 oder 35. Kg6 — h7 e4 — e3.

33.	Th6 n. h5	Lb3 — f7
34.	Tg7 n. f7	Ke8 n. f7

Besser als 34. .... Df8 n. f7, worauf Weiss nach 35. Th5 — h8 † nebst 36. Th8 n. a8 viel längeren Widerstand leisten könnte.

35.	Th5 — f5 †	Kf7 — e6
36.	Tf5 n. f8	Ta8 n. f8
37.	Ld4 n. a7	Ke6 — f5!
38.	Kh4 — h3	Tf8 — d8

	Weiss.	Schwarz.
39.	La7 — b6	Td8 — d3
40.	Kh3 — h4	e4 — e3
41.	g3 — g4 †	Kf5 — f4
42.	Lb6 — c7 †	Kf4 — f3
43.	g4 — g5	e3 — e2
44.	Lc7 — a5	Td3 — d1
45.	g5 — g6	e2 — e1 D †
46.	La5 n. e1	Td1 n. e1
47.	Kh4 — g5	Kf3 — e4
48.	g6 — g7	Td1 — g1 †
49.	Kg5 — f6	Ke4 — d4
50.	Kf6 — f7	Kd4 — c4
51.	a3 — a4	Kc4 — b3
52.	a4 — a5	Kb3 n. b2

Weiss giebt auf.

IV.

Blackburne (gleichzeitig mit 5 anderen Partieen blindlings). — **Baker.**

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	a7 — a6

Diesem Zuge liegt die Absicht zu Grunde, mit 2. . . . . b7 — b5 auf dem Damenflügel mehr Terrain zu beherrschen als bei'm sofortigen Fianchetto di Donna.

2. d2 — d4

Weiss spielt am besten 2. c2 — c4, um auf 2. . . . . b7 — b6 das Spiel mit 3. d2 — d4 Lc8 — b7 4. d4 — d5 fortzusetzen.

2.	. . . .	b7 — b5
3.	Lf1 — d3	Lc8 — b7
4.	Sg1 — h3	e7 — e6
5.	0 — 0	c7 — c5
6.	c2 — c3	d7 — d5
7.	e4 — e5	f7 — f5
8.	f2 — f4 ?	

Ein Fehler, der Schwarz die bessere Stellung verschafft. Weiss musste 8. e5 n. f6 und dann sofort auf 8. . . . . Sg8 — f6 [8. . . . . Dd8 n. f6 9. Lc1 — g5] 9. Tf1 — e1 spielen.

8.	. . . .	Sg8 — h6
9.	Sb1 — d2	Sh6 — f7
10.	Sd2 — f3	h7 — h6
11.	Dd1 — e1	Sb8 — c6
12.	Lc1 — e3	c5 — c4
13.	Ld3 — c2	Lf8 — e7
14.	Kg1 — h1	Ke8 — d7

Dieser und der folgende Zug geschieht, um den Damenthurm zum Angriff auf die Königsseite zu spielen; es konnte jedenfalls hier schon 14. . . . . g7 — g5 geschehen.

15.	De1 — d2	Dd8 — c7
16.	Sh3 — f2	Ta8 — g8
17.	g2 — g3	Dc7 — d8
18.	a2 — a4	g7 — g5
19.	a4 n. b5	a6 n. b5
20.	Tf1 — g1	g5 — g4
21.	Sf3 — e1	h6 — h5
22.	Kh1 — g2	h5 — h4
23.	Kg2 — f1	h4 ng3
24.	h2 n. g3	Th8 — h2
25.	Kf1 — e2	Dd8 — b6
26.	Ke2 — d1	b5 — b4
27.	Se1 — g2	

Hier musste der König dem Läufer Platz machen.

27.	. . . .	b4 — b3

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schhwarz.
28. Kd1 — c1??		28.	b3 n. c2
Ein grober Fehler, der einen Offizier kostet und dem Gegner gestattet in's weisse Spiel einzudringen.		29. Dd2 n. c2	Kd7 — c7
		30. Kc1 — d2	Sc6 — a5
		und Schwarz gewinnt.	

Das Endspiel.

Im ersten Theile unseres Schachunterrichts wurden die Elemente des Schachspiels angegeben, die Grundregeln desselben gelehrt und die allgemeinen Gesetze der Partieführung auseinandergesetzt, im zweiten und wichtigsten, der Theorie der Eröffnungen, nicht nur bei allen möglichen Spielanfängen die besten Züge für beide Theile, wie auch die Ausnutzung einseitiger Eröffnungsfehler gezeigt, sondern auch durch eine grosse Anzahl erläuternder Partieen die Leitung des Mittelspiels mit allen seinen wichtigen Momenten, Schwierigkeiten und Finessen nach Kräften durchgeführt. Zum dritten und letzten Theile, dem Endspiel, gelangt die Partie, sobald der Zweck derselben, das Mattsetzen des feindlichen Königs, im Mittelspiel nicht erreicht worden ist. Ist das Mattsetzen zu ermöglichen, d. h. sind die Kräfte oder die Stellung derart, dass ein Remis resp. Patt zu vermeiden ist, so kann es erstens am leichtesten erfolgen, nachdem man dem Gegner alle anderen Steine geschlagen hat, gegen den feindlichen König allein (roi depouillé), zweitens gegen den König und verschiedene Steine, endlich drittens erst, nachdem man einen oder mehrere seiner Bauern zur Dame geführt hat. Von diesen drei Gesichtspunkten aus werden wir im Folgenden das Endspiel betrachten, wenn auch eine absolute Durchführung derselben nicht immer möglich sein wird.

König und Figuren gegen den König allein.

I. König und Dame gegen den König.

Das Matt mit der Dame wird erzwungen, indem man den feindlichen König an den Rand des Brettes mit der Dame treibt und dann den eigenen König heranzieht. In der hier veranschaulichten Position erfolgt das Matt systematisch durch: 1. Dd1 — a4 Ke5 — d5 2. Da4 — b4 Kd5 — e5 3. Db4 — c4 Ke5 — f5 4. Dc4 — d4 Ke5 — e6 5. Dd4 — c5

Ke6 — f6 6. Dc5 — d5 Kf6 — e7 7. Dd5 — c6 Ke7 — f7 8. Dc6 — d6 Kf7 — g7 9. Dd6 — e6 Kg7 — f8 10. De6—d7 Kf8—g8 11. Ke1—e2 Kg8 — f8 (h8) 12. Ke2 — e3 K — g8 13. Ke3 — f4 Kg8 — f8 (h8) 14. Kf4—f5 K — g8 15. Kf5 — g6 (f6) Kg8 — f8 (h8) 16. Dd7 — d8 oder f7 (g7) † und Matt. Am schnellsten setzt jedoch Weiss matt durch: 1. Dd1 — d3 Ke5 — f4 2. Ke1 — e2 (die Dame allein sperrt wohl den König ab, sobald aber diese ihm momentan kein Feld abgewinnen kann,

Schwarz.



Weiss.

benutzt der König dies Tempo) Kf4 — e5 3. Ke2 — e3 Ke5 — e6 4. Ke3 — f4 Ke6 — f7 5. Dd3 — d6 Kf7 — g7 6. Kf4 — f5 Kg7 — f7 7. Dd6 — d7 † (man hüte sich stets vor Pattsetzen, dazu würde hier 7. Dd6 — e6 † Kf7 — f8 8. Kf5 — f6 oder g6 führen) Kf7 — f8 (g8) 8. Kf5 — g6 (f6) K — f8 (g8 oder h8) 9. Dd7 — d8 oder f7 (g7) † und Matt.

II. König und Thurm gegen den König.

Um matt zu setzen, treibt man mit dem Thurm, der aber hierzu die Unterstützung des Königs bedarf, den feindlichen König an den Rand und stellt seinen eigenen König gerade gegenüber, worauf der Thurm Matt giebt. In nebenstehender Position erfolgt das Matt durch: 1. Td1 — d3 Ke5 — e4 2. Ke1 — e2 Ke4 — e5 3. Ke2—f3 Ke5—f5 [3. . . . . Ke5—e6 4. Kf3 — f4] 4. Td3 — d5 † Kf5 — e6 5. Kf3 — e4 Ke6 — f6 [5. . . . . Ke6 — e7 6. Ke4 — f5] 6. Td5 — e5 Kf6 — f7 7. Ke4 — f5 Kf7 — g7 8. Te5 — e7 † Kg7 — f8 [8. . . . . Kg7 — h8 oder g8 9. Kf5 — g6, 8. . . . . Kg7 — h6 9. Kf5 — f6 Kh6 — h5 10. Te7 — e4 Kh5 — h6 11. Te4—h4 † und Matt] 9. Kf5—f6 Kf8 — g8 10. Kf6 — g6 Kg8 — f8

Schwarz.



Weiss

11. Te7 beliebig in der e-Linie Kf8 — g8 12. T — e8 † und Matt.

In folgender Position erfolgt das Matt, sobald Weiss am Zuge ist, in 3 Zügen durch 1. Te5 beliebig Ke8 — d8 [f8] 2. T zieht in die c —

Schwarz.



Weiss.

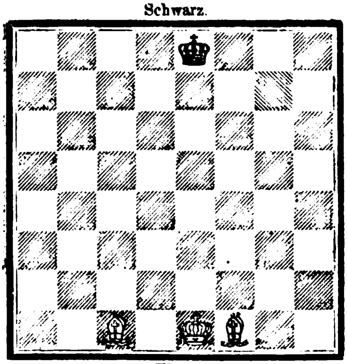
[resp. g—] Linie K—e8 3. T—e8 [g8]† und Matt. Ist Schwarz am Zuge, so erfolgt das Matt in 2 Zügen: 1. . . . . Ke8—d8 [f8] 2. Te5—c5 [g5] K—e8 3. T—c8 [g8]† und Matt. Man kann auf diese Art mit einem Thurme auf jedem beliebigen Randfelde matt setzen. Die Aufgabe, in der obigen Position auf e1 matt zu setzen, wird folgendermassen am schnellsten erfüllt: 1. Te5—e1 Ke8—d8 2. Ke6—d6 Kd8—c8 3. Kd6—c6 Kc8—d8 4. Te1—e2 Kd8—c8 5. Te2—d2 Kc8—b8 6. Td2—d8† Kb8—a7 7. Td8—h8 Ka7—a6 8. Th8—h7 Ka6—a5 9. Kc6—c5 Ka5—a6 10. Th7—g7 Ka6—a5 11. Tg7—g6 Ka5—a4 12. Kc5—c4 Ka4—a5 13. Tg6—h6 Ka5—a4 14. Th6—h5 Ka4—a3 15. Kc4—c3 Ka3—a4 16. Th5—g5 Ka4—a3 17. Tg5—g4 Ka3—a2 18. Tg4—a4† Ka2—b1 19. Ta4—a8 Kb1—c1 20. Ta8—b8 Kc1—d1 21. Kc3—d3 Kd1—c1 22. Tb8—b7 Kc1—d1 23. Tb7—c7 Kd1—e1 24. Kd3—e3 Ke1—d1 [f1] 25. Tc7—c8 [g7] K—e1 26. T—c1 [g1]† und Matt.

Mit zwei Thürmen kann man ganz auf dieselbe Weise auf jedem beliebigen Felde matt setzen, indem der eine Thurm dem feindlichen König die nächste Linie absperrt und so zu sagen den Brettrand bildet.

III. König und beide Läufer gegen den König.

Die Läufer können den König nur in einer Ecke matt setzen. Auch hier hat man sich sehr vor dem Patt zu hüten.

Schwarz.



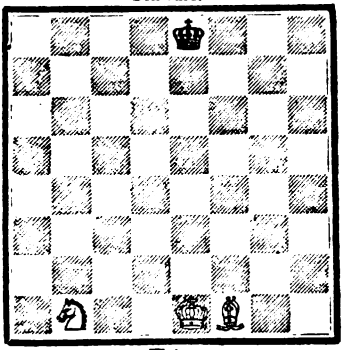
Weiss.

1. Lf1—d3 Ke8—d8 2. Lc1—f4 Kd8—e7 3. Ke1—e2 Ke7—f6 4. Ke2—f3 Kf6—e7 5. Ld3—f5 Ke7—f6 6. Kf3—g4 Kf6—e7 7. Kg4—g5 Ke7—e8 8. Kg5—f6 Ke8—d8 9. Lf4—d6 Kd8—e8 10. Ld6—c7 Ke8—f8 11. Lf5—d7 Kf8—g8 12. Kf6—g6 Kg8—h8 [f8] 13. Lc7—d6 K—g8 14. Ld7—e6† Kg8—h8 15. Ld6—e5† und Matt.

IV. König Läufer und Springer gegen den König.

Unter den einfachen Matt's, d. h. den Matt's gegen den König allein, ist das Matt von Läufer und Springer das schwierigste. Es kann nur in der Ecke von der Farbe des Läufers erfolgen, flüchtet sich nun der König nach dem Eckfeld der andern Farbe, so wird er vertrieben, indem der Läufer die Felder seiner Farbe, der Springer die anderen abschneidet. — Man bemühe sich hier stets auf die schnellste Art das Matt zu erzwingen und mache keinen Zug zwecklos: aus jeder beliebigen Stellung ist das Matt in 35—38 Zügen spätestens zu geben.

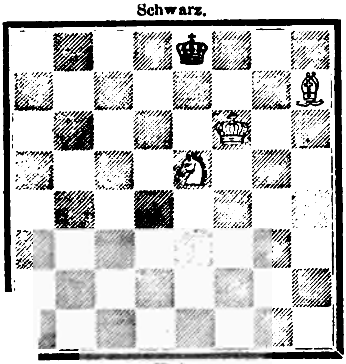
Schwarz.



Weiss.

1. Ke1—e2 Ke8—e7 2. Ke2—e3 Ke7—e6 3. Ke3—e4 Ke6—f6 4. Lf1—c4 Kf6—g6 5. Ke4—f4 Kg6—f6 6. Sb1—c3 Kf6—g6 7. Sc3—e4 Kg6—h6 8. Kf4—f5 Kh6—h7 [8. . . . . Kh6—g7 9. Kf5—g5 Kg7—f8 10. Kg6—f6 Kf8—e8 11. Lc4—d5 Ke8—d8 (11. . . . . Ke8—d7 12. Kf6—f7) 12. Se4—d6 Kd8—c7 13. Sd6—c4 u. s. w. vergl. bei C; 8. . . . . Kh6—h5 9. Lc4—e2† Kh5—h4 10. Kf5—g6 u. s. w. vergl. bei B] 9. Kf5—f6 Kh7—h8 [9. . . . . Kh7—h6 10. Lc4—e2 Kh6—h7 11. Se4—d6 Kh7—g8 12. Sd6—f7 u. s. w. vergl. bei A] 10. Se4—d6 Kh8—h7 11. Sd6—f7 Kh7—g8 12. Lc4—d3 Kg8—f8 23. Ld3—h7 Kf8—e8 14. Sf7—e5. In dieser Stellung hat Schwarz zwei Fortsetzungen, und Weiss wiederum zwei auf die zweite.

Schwarz.



Weiss.

A.

14. . . . . Ke8—f8 15. Se5—d7† Kf8—e8 16. Kf6—e6 Ke8—d8 17. Ke6—d6 Kd8—e8 [17. . . . . Kd8—c8 18. Sd7—c5 Kc8—d8 19. Lh7—g6 etc.] 18. Lh7—g6† Ke8—d8 19. Lg6—f7 Kd8—c8 20. Sd7—c5 Kc8—d8 [20. . . . . Kc8—b8 21. Lf7—e6 Kb8—a7 22. Kd6—c7 etc.] 21. Sc5—b7† K‹ —c8 22. Kd6—c6 Kc8—b8 23. Kc6—b6 Kb8—c8 24. Lf —e6† Kc8—b8 25. Sb7—c5 Kb8—a8 26. Le6—d7 (ebensogut — . g4, h3) Ka8—b8 27. Sc5—a6† Kb8—a8 28. Ld7—c6†

und Matt. Will man das Matt mit dem Springer geben, so folgt im 26. Zuge 26. .. Le6—c8 Ka8—b8 27. Lc8—a6 Kb8—a8 28. La6—b7 † Ka8—b8 29. Sc5—a6 † und Matt.

B.

14. . . . . Ke8—d8 15. Kf6—e6 Kd8—c7 16. Se5—d7 Kc7—c6 [16. . . . . Kc7—d8 17. Ke6—d6 Kd8—e8 18. Lh7—e6 † u. s. w. wie bei A.] 17. Lh7—d3 Kc6—c7 18. Ld3—e4 Kc7—d8 19. Ke6—d6 Kd8—e8 [oder c8] 20. Le4—d5 K—d8 21. Ld5—f7 Kd8—c8 22. Sd7—c5 nebst der Fortsetzung von A.

C.

14. . . . . Ke8—d8 15. Lh7—e4 Kd8—c7 [15. . . . . Kd8—e8 16. Le4—d5 Ke8—f8 17. Se5—d7 † u. s. w. wie A.] 16. Se5—c4 Kc7—d7 17. Kf6—f7 Kd7—d8 18. Le4—c6 Kd8—c7 19. Lc6—b5 Kc7—d8 20. Kf7—e6 Kd8—c7 21. Ke6—d5 [oder auch 21. Ke6—e7 Kc7—c8 22. Lb5—c6 Kc8—c7 23. Lc6—d7 Kc7—b8 24. Ke7—d6 Kb8—b7 25. Ld7—c6 Kb7—a6 26. Kd6—c6 u. s. w.] Kc7—d8 22. Kd5—d6 Kd8—c8 23. Sc4—a5 Kc8—b8 [23. . . . . Kc8—d8 24. Sa5—b7 † Kd8—c8 25. Kd6—c6 Kc8—b8 26. Kc6—b6 Kb8—c8 27. Lb5—e8 Kc8—b8 28. Le8—d7 und wie bei A.] 24. Kd6—d7 Kb8—a7 25. Kd7—c7 Ka7—a8 26. Lb5—a6 [d7] Ka8—a7 27. L—c8 Ka7—a8 28. Lc8—b7 † Ka8—a7 29. Sa5—c6 † und Matt.

V. König und beide Springer gegen den König.

Schwarz.



Weiss.

Der König allein kann von zwei Springern nicht matt gesetzt werden. Hat man, wie z. B. in der nebenan veranschaulichten Stellung, den König in der Ecke eingesperrt, so kann nach 1. Sd7—f6 † Kg8—h8 der andere Springer, der inzwischen das Feld f8 dem König versperren musste, nicht sofort Matt geben, d. h. es ist mit zwei Springern nur Patt zu erzwingen. Wir werden später sehen, wie dem König sein eigener Bauer in solchen Fällen verderblich werden kann, ja dass dann

zuweilen sogar das Matt mit einem Springer oder einem Läufer zu erzwingen ist.

König und Figuren gegen König und Figuren.

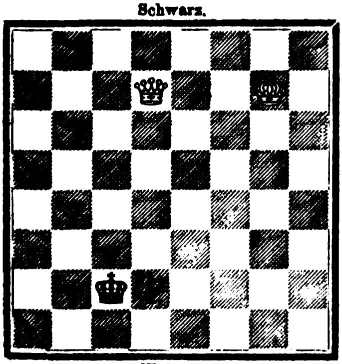
1. Die Dame.

Wir betrachten zunächst die Dame allein gegen einzelne und mehrere Figuren, dann die Dame und Figuren gegen Figuren.

Dame gegen Bauer.

Ist der Bauer noch nicht auf dem siebenten Felde, so gewinnt die Dame stets mit Leichtigkeit, ist er bereits auf dem siebenten, so gewinnt die Dame gegen die Bauern der Springer, des Königs und der Dame, während bei den Bauern der Thürme und der Läufer das Spiel unentschieden bleibt, wenn der König in gewisser Entfernung von den Bauern sich befindet, da sonst das Matt noch zuweilen erzwungen werden kann, nachdem der Bauer schon zur Dame geworden ist.

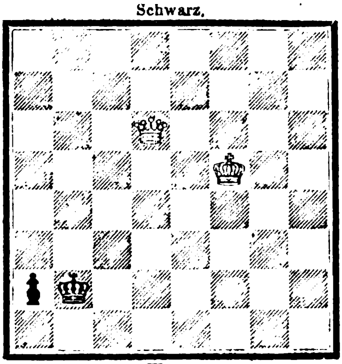
Schwarz.

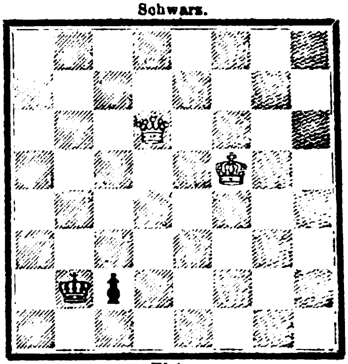


Weiss.

1. Dd7 — c6 † Kc2 — b3 2. Dc6 — b5 † Kb3 — c3 3. Db5 — d5 Kc3 — c2 4. Dd5 — c4 † Kc2 — b2 5. Dc4 — d3 Kb2 — c1 6. Dd3 — c3 † Kc1 — d1 7. Kg7 — f6 Kd1 — e2 8. Dc3 — c2 Ke2 — e1 9. Dc2 — e4 † Ke1 — f2 10. De4 — d3 Kf2 — e1 11. Dd3 — e3 † Ke1 — d1 12. Kf6 — e5 Kd1 — c2 13. De3 — e2 Kc2 — c1 14. De2 — c4 † Kc1 — b2 15. Dc4 — d3 Kb2 — c1 16. Dd3 — c3 † Kc1 — d1 17. Ke5 — d4 Kd1 — e2 Dc3 — e3 † Ke2 — d1 19. Kd4 — c3 Kd1 — c1 20. Dd3 n. d2 † Kc1 — b1 21)d2 — b2 † und Matt.

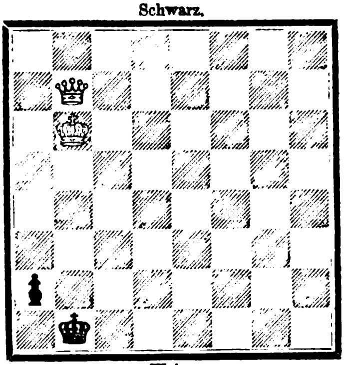
ieim Thurm- und Läufer-Bauer ist, wie die beiden folgenden Beisp e zeigen, eben das Tempo, um den König heranzubringen, nicht zu ge ——n.





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Dd6 — b4 †	Kb2 — c2	1. Dd6 b4 †	Kb2 — a2
2. Db4 — a3	Kc2 — b1	2. Db4 c3	Ka2 — b1
3. Da3 — b3 †	Kb4 - - a1	3. Dc3 — b3 †	Kb1 — a1 !

Im ersteren Falle darf Weiss sich nicht mit dem König nähern, da Schwarz keinen Zug hat, im anderen aus demselben Grunde den Bauer nicht nehmen. Es kommen aber auch im praktischen Spiele in solchen Fällen Stellungen vor, in denen, wie wir schon oben bemerkt haben, durch die Annäherung des Königs das Matt zu erzwingen ist, auch nachdem der Bauer zur Dame geworden ist. Stände z. B. auf dem Diagramme mit dem Thurmbauer der weisse König auf e4, so gewinnt Weiss nach 1. Dd6 — b4 † Kb2 — c2 2. Db4 — a3 Kc2 — b1 3. Da3 — b3 † Kb1 — a1 durch 4. Db3 – c3 † Ka1 — b1 5. Ke4 — d3! a2 — a1 S [5. . . . . a2 — a1 D 6. Dc3 — c2 † und Matt] 6. Dc3 — a3 Sa1 — c2 7. Da3 — b3 † Kb1 — a1 8. Kd3 — c3! S beliebig 9. Db3 — b2 † und Matt. Wir geben hier noch 4 Stellungen, in denen Weiss den Gewinn erzwingen kann, und machen darauf aufmerksam, in ähnlichen Fällen stets die Stellung genau zu untersuchen, bevor die Partie remis gegeben wird.



Weiss.	Schwarz.
1. Kb6 — c5 †	Kb1 — c2

Auf 1. . . . . . Kb1 — a1 folgt 2. Kc5 — b4 Ka1 — b2 3. Kb4 — c4 † u. s. w.

2. Db7 — g2 †	Kc2 — b3
3. Dg2 — f1	Kb3 — b2
4. Df1 — e2 †	Kb2 — b3
5. De2 — d1 †	Kb3 — b2
6. Dd1 — d2 †	Kb2 — b1

Bei 6. . . . . Kb2 — b3 7. Dd2 — c1.

7. Kc5 — c4	a1 — a1 D
8. Kc4 — b3 und gewinnt.	

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Kg5 — g4!	h2 — h1 D
2. Df7 — f3 †	Kg2 — g1
3. Df3 — e3 †	Kg1 — f1
4. De3 — c1 †	Kf1 — g2
5. Dc1 — d2 †	Kg2 — g1

Auf 5. . . . . Kg2 — f1 folgt 6. Dd2 — d1 † Kf1 — g2 7. Dd1 — e2 † u. s. w.

6. Dd2 — e1 †	Kg1 — g2
7. Dd1 — e2 †	Kg2 — g1
8. Kg4 — g3	

und gewinnt.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Dd5 — b5 †	Kb2 — a2

Auf 1. . . . . Kb2 — c1 folgt 2. Kc4 — c3 Kc1 — d1 3. Db5 — f1 † und Matt, auf 1. . . . . Kb1 — a1 2. Kc4 — b3 u. s. w.

2. Db5 — b3 †	Ka2 — a1
3. Db3 — a3 †	Ka1 — b1
4. Kc4 — b3	c2 — c1 S †
5. Kb3 — c3	Sc1 — d3!
6. Da3 — a4!	Sd3 — c1
7. Da4 — c2 †	Kb1 — a1
8. Dc2 — b2 † und Matt.	

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Df7 — b3	Kd1 — d2
2. Db3 — b2	Kd2 — d1
3. Kg4 — f3	Kd1 — d2
4. Kf3 — e4	Kd2 — d1
5. Ke4 — d3	c2 — c1 S †

Auf 5. c2 — c1 D folgt 6. Db2 — e2 † und Matt.

6. Kd3 — e3	Sc1 — b3
7. Db2 c3	

Weiss gewinnt natürlich auch mit 7. Db2 n. b3 †.

7.	S beliebig
8. Dc3 — d2 † und Matt.	

Dame gegen zwei und mehr Bauern.

Sind die Bauern wenig oder gar nicht vorgerückt, so gewinnt die Dame, wie man sich leicht überzeugen kann durch Prüfung der verschiedensten Positionen gegen sämmtliche acht Bauern. Gegen zwei Bauern auf dem siebenten oder einen auf dem siebenten unterstützt durch den anderen auf dem sechsten Felde macht die Dame meist nur Remis. Ausnahmen hiervon werden bedingt durch grosse Nähe des Königs, wodurch oft ein Matt zu erzwingen ist, nachdem einer der Bauern zur Dame geworden ist, oder speciell günstige Positionen, wie z. B. folgende — ist dieselbe dadurch entstanden, dass der schwarze König auf das Schach von a2 nach b1? ging, so beruht sie auf einem groben Fehler, da bei der Königsstellung auf a1 Weiss nur Remis erlangen könnte —. Weiss gewinnt nun leicht durch 1. Df7 — b3 Kb1 — c1 [1. . . . . a3 — a2 2. Db3 — d1 † und Matt; 1. . . . . Kb1 — a1 2. Db3 n. a3 † Ka1 — b1 3. Ke7 — d6 u. s. w.] 2. Db3 n. a3 Kc1 — c2 3. Da3 — a2 Kc2 — c1 4. Da2 — c4 † Kc1 — d2 5. Dc4 — b3 Kd2 — c1 6. Db3 — c3 † Kc1 — b1 7. Ke7 — d6 Kb1 — a2 8. Dc3 — c2 Ka2 — a1 9. Dc2 — a4 † Ka2 — b1 10. Kd6 — c5 u. s. w.

Schwarz.



Weiss.

Im folgenden Falle entscheidet die Nähe des Königs. 1. Dd5 — g2 † Kc2 — c1 2. Dg2 — f1 † Kc1 — c2 3. Df1 — e2 † Kc2 — c1 4. Ka5 — b4.

Schwarz.



Weiss.

A.

4. . . . . b3 – b2 5. Kb4 — c3 b2 — b1 S † 6. Kc3 — d3 a2 — a1 S 7. De2 — a2 und gewinnt.

B.

4. . . . . a2 — a1 D 5. De2 — e1 † Kc1 — b2 6. De1 — d2 † Kb2 — b1 7. Kb4 n. b3 und gewinnt.

Gegen drei Bauern auf dem siebenten Felde wird die Dame verlieren, sobald sie nicht durch ewiges Schach remis machen, oder ihr König mit in's Spiel eingreifen kann. Einen interessanten hierher ge-

hörenden Fall bietet folgende Stellung, in der der Verfasser dieses Abschnittes Weiss führte gegen C. Mayet, den Meister des Endspiels.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1.	c3 — c2 !

Wir werden bei A. und B. sehen, wie jeder andere Zug zum Verlust führt.

2. Kb4 — c3 !

Bei 2. Kb4 — b3 gewinnt Schwarz durch 2. . . . . Kb1 — a1.

2. . . . . Kb1 — a1

Bei 2. . . . . a2 — a1 D hält Weiss remis mit 3. Dd3 n. c2 † Kb1 — a2 4. Dc2 — b3 † etc.

3. Dd3 n. c2	b2 — b1 D
4. Dc2 — d2 !	Db1 — b8
5. Dd2 — c1 †	Db8 — b1
6. Dc1 — d2	

Remis.

A.

Weiss.	Schwarz.
1.	Kb1 — a1
2. Kb4 — a3	b2 — b1 S †

Auf 2. . . . . b2 — b1 D folgt Matt in 2 Zügen.

3. Ka3 — b3	Sb1 — d2 †
4. Kb3 n. c3	Sd2 — b1 †
5. Kc3 — b3	Sb1 — a3
6. Dd3 — d4 †	Ka1 — b1
7. Dd4 — d1 † und Matt.	

B.

Weiss.	Schwarz.
1.	Kb1 — c1
2. Dd3 n. c3 †	

2. Kb4 n. c3 würde an 2. . . . . b2 — b1 S † 3. Kc3 — b3 a2 — a1 S † 4. Kb3 — a2 Sa1 — c2 scheitern.

2.	Kc1 — b1
3. Dc3 — d3 †	Kb1 — c1

Auf 3. . . . . Kb1 — a1 folgt 4. Dd3 — d4 Ka1 — b1 5. Dd4 — d1 † und Matt.

4. Dd3 — c4 †	Kc1 — b1
5. Kb4 — b3	a2 — a1 S †
6. Kb3 — c3	Sa1 — c2
7. Dc4 — b3	S beliebig
8. Db3 n. b2 † und Matt.	

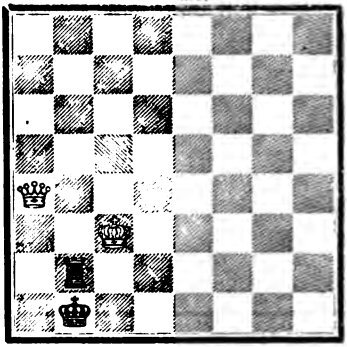
Dame gegen Läufer oder Springer und Bauer.

Gegen Läufer oder Springer allein gewinnt die Dame mit Leichtigkeit, indem meist ein Matt zu erzwingen ist, ohne dass der Offizier verloren geht. Gegen einen Bauer auf dem siebenten Felde jedoch, unterstützt von Läufer oder Springer und König, wird die Dame meist nur remis machen können.

Dame gegen Thurm.

Die Dame gewinnt gegen den Thurm stets, indem sie den feindlichen König an den Rand treibt, während sich der eigene König ihm möglichst nahe postirt. Man suche stets die nebenan gegebene Stellung herbeizuführen und zwar so, dass Schwarz am Zuge ist. Ist dies nicht der Fall, so wird das Tempo mit Da4 — e4† Kb1 — a1 De4 — a8† Ka1 — b1 Da8 — a4 gewonnen. Zieht Schwarz nun den König, so entscheidet Da4 — a3 Kc1 — d1 Da3 n. b2 Kd1 — e1 Db2 — g2 Ke1 — d1 Dg2 — f1† und Matt. Von den Thurmzügen sind zu analysiren 1. .... Tb2 — b6, 1. .... Tb2 — b8, 1. .... Tb2 — f2 und 1. .... Tb2 — h2.

Schwarz.



Weiss.

I.

	Weiss.	Schwarz.
1.	....	Tb2 — b6
2.	Da4 — d1 †	Kb1 — a2
3.	Dd1 — d5 †	Ka2 — b1
4.	Dd5 — f5 †	Kb2 — a2
5.	Df5 — a5 †	Ka2 — b1
6.	Da5 n. b6 †	K beliebig
7.	D giebt Matt.	

II.

	Weiss.	Schwarz.
1.	....	Tb2 — b8
2.	Da4 — d1 †	Kb1 — a2
3.	Dd1 — d5 †	Ka2 — a1
4.	Dd5 — h1 †	Ka1 — a2
5.	Dh1 — h2 †	Ka2 — b1
6.	Dh2 n. b8 † und gewinnt.	

III.

	Weiss.	Schwarz.
1.	....	Tb2 — f2
2.	Da4 — e4 †	Kb1 — a2!
3.	De4 — e6 †	Ka2 — b1
4.	De6 — e1 †	Kb1 — a2
5.	De1 n. f2 †	K beliebig
6.	D giebt Matt.	

IV.

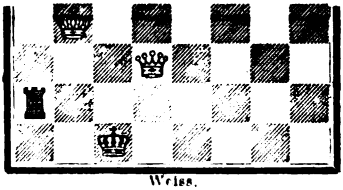
	Weiss.	Schwarz.
1.	....	Tb2 — h2
2.	Da4 — e4 †	Kb1 — a1
3.	De4 — a8 †	Ka1 — b1
4.	Da8 — b8 †	Ka1 — a2
5.	Db8 n. h2 † nebst Matt in 2 Zügen.	

Man hüte sich stets vor Stellungen, in denen durch Thurmopfer ein Patt erzwungen werden kann, wie in den beiden folgenden:

Schwarz.



Weiss.	Schwarz.
1.	Tg7 — g6 †
2. Kf6 n. g6	Patt.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1.	Ta2 — b2 †
2. Kb4 — a3	Tb2 — a2 †
3 Ka3 n. a2	Patt.

Dame gegen Thurm und Bauer*).

Die Theorie stellt den richtigen Satz auf, dass die Dame gegen Thurm und Bauer nur ausnahmsweise den Gewinn nicht erzwingen könne, nämlich wenn der Bauer noch unbewegt oder wenn eine ganz besondere Positon mit weit vorgerücktem Bauer vorhanden ist. Indess stützt sich der Satz, dass die Dame in allen andern Fällen gewinnen müsse, lediglich auf ein Beispiel Philidors, in welchem er zeigt, wie der Bauer, wenn es ein Mittelbauer ist, erobert werden kann. Eine analoge Anwendung der dort angegebenen Züge auf den Läufer- oder Springerbauer ist aber nicht zulässig, und doch kann auch gegen diesen der Sieg forcirt werden. Wie wenig zutreffend übrigens die Bezugnahme auf die Philidorsche Position ist, zeigt sich besonders bei dem Springerbauer, da hier bei richtiger Vertheidigung die analoge Anfangsstellung eine Remisposition ist. Bei dem Thurmbauer lässt sich die entscheidende Trennung der einzelnen Steine ohne jede Schwierigkeiten herbeiführen.

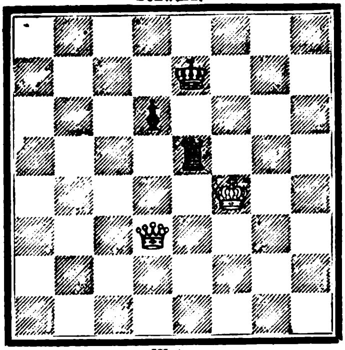
Zunächst wird sich an einer näheren Betrachtung des Philidorschen Beispiels am besten zeigen, worauf im Allgemeinen die einzelnen Momente des Angriffs und der Vertheidigung beruhen, und bei welchen Stellungen der Unterschied zwischen den verschiedenen Bauern hervortritt.

(Siehe umstehendes Diagramm.)

Sehr bald erkennt man, dass die Dame allein den König von dem Bauer nicht abdrängen kann, dass deshalb der eigene König zum directen Angriff auf den Bauer und um dem feindlichen König die Felder neben dem Bauer abzuschneiden, herangeführt werden muss. Dazu ist zuerst nöthig, den Thurm zum Verlassen der den König vom Bauer trennenden Linie zu zwingen. Dies ist nur dadurch möglich, dass die D[illegible]me den feindlichen König vor den eigenen Bauer treibt, und daraus e[illegible]iebt sich, dass, nachdem der Thurm die Linie verlassen hat, der König nur von der der Seite herum sich dem Bauer nähern kann.

*) Wir entnehmen die folgenden Ausführungen einer Arbeit des Freiherrn v[illegible] Guretzky-Cornitz — Neue Berliner Schachzeitung 1864 S. 193—198.

Schwarz.



Weiss.

Philidor giebt die folgenden Züge an:

Weiss.	Schwarz.
1. Dd3—h7 †	Ke7—e6

Eine längere Vertheidigung gewährt 1. . . . . Ke7—d8, denn die einzigen Züge, ihn auf die sechste Reihe zu treiben, sind alsdann 2. Dh7—f7 Kd8—c8 3. Df7—a7 Kc8—d8 4. Da7—b8 † Kd8—d7 5. Db8—b7 † Kd7—d8 6. Db7—c6 Kd8—e7 7. Dc6—c7 † Ke7—e6. Die Fortsetzung 8. Dc7—d8 Te5—f5 † 9. Kf4—g4 Tf5—e5 † 9. Kf4—g4 Tf5—e5 10. Dd8—e8 † Ke6—d5 11. Dc8—c8 giebt erst hier die Stellung, welche nach 1. . . . . Ke7—e6 schon bei dem fünften Zuge sich ergiebt. Die Position des Königs auf g4 macht keinen Unterschied. Bei dem Springerbauer macht in der analogen Stellung der Zug 1. . . . . Kc7—b8 das Spiel remis, während es bei 1. . . . . Kc7—c6 für Schwarz verloren wäre.

2. Dh7—c7	Te5—c5
3. Dc7—d8	Tc5—e5
4. Dd8—e8 †	Ke6—d5

Weiss..	Schwarz.
5. Dc8—c8	

Der schwarze König darf jetzt nicht ziehen, denn auf 5. . . . . Kd5—d4 würde folgen 6. Dc8—c6 Te5—d5 7. Dc6—c7 Kd4—d3 8. Dc7—c1 Kd3—d4 9. Dc1—c6 und erobert den Bauer. Deshalb muss der Thurm ziehen und zwar ohne die fünfte Linie behaupten zu können, da er auf h5 durch 6. Dc8—a8 † nebst folgenden Schachs verloren gehen würde. Bei dem Läufer- oder Springerbauer würde in der analogen Position der Thurm, da hier der Dame das dem Felde a8 entsprechende Feld fehlt, auf der fünften Linie bleiben können, wie später gezeigt werden wird.

5.	Te5—e4 †
6. Kf4—f5	Te4—e5 †
7. Kf5—f6	Te5—e4
8. Dc8—f5 †	

Durch diesen Zug leitet Philidor eine Combination ein, welche die Vertreibung des Thurmes von der e-Linie und den Gewinn des Bauern nach 14 Zügen ermöglicht, aber nur auf den Mittelbauer anwendbar ist. Eine andere Methode, die auf alle Bauern passt, führt weit eher zu demselben Resultat, wie unten ausgeführt ist.

8.	Te4—e5
9. Df5—d3 †	Kd5—c5
10. Dd3—d2	Kc5—c6
11. Dd2—d4	Kc6—d7

Der König darf nicht nach c7 ziehen wegen 12. Dd4—a4. Dieses Feld würde aber der Dame bei dem Läufer- oder Springerbauer fehlen.

12. Dd4—c4	Te5—c5

Nach e1 darf der Thurm nicht ziehen wegen 13. Dc4—b5 † nebst

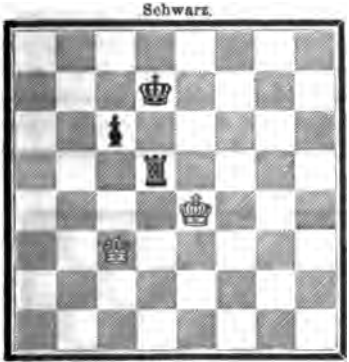
14. Db5—a5 oder c6†. Also auch hier noch ist die a-Linie nöthig.

	Weiss.	Schwarz.
13.	Dc4—f7†	Kd7—c6
14.	Kf6—e7	Tc5—e5†
15.	Ke7—d8	Te5—c5
16.	Df7—d7†	Kc6—d5
17.	Kd8—e7	Tc5—c6
18.	Dd7—f5†	Kd5—c4
19.	Ke7—d7	Tc6—c5

20. Df5—e4† und muss gewinnen.

In Bezug auf den Läuferbauer sind alle diejenigen Combinationen, welche bei dem Mittelbauer die Benutzung der a-Linie erforderten, unmöglich, da hier die entsprechende Linie fehlt. Daraus ergeben sich bedeutende Unterschiede, die an einer der Philidorschen analogen Anfangsstellung gezeigt werden sollen.

Schwarz.



Weiss.

Der Gewinn wird durch folgende Züge, bei denen die beste Vertheidigung berücksichtigt ist, erzwungen.

1. Dc3—g7† Kd7—c8

Auf 1. . . . . Kd7—d6 folgt 2. Dg7—b7 Td5—b5 3. Db7—c8 Tb5—d5 4. Dc8—d8† Kd6—c5 5. Dd8—c7 Kc5—b5 6. Ke4—f4 (um dem Thurm die sonst sicheren Felder g5 und h5 abzuschneiden) Kb5—c5 7. Kf4—g4 Kc5—b5 9. Db7—b8 mit derselben Stellung wie im Hauptspiel bei dem 14. Zuge.

	Weiss.	Schwarz.
2.	Dg7—a7	Td5—b5
3.	Ke4—f4	Kc8—d8
4.	Da7—f7	Kd8—c8
5.	Df7—e8†	Kc8—c7
6.	De8—e7†	Kc7—c8
7.	De7—d6	Kc8—b7
8.	Dd6—d7†	Kb7—b6
9.	Dd7—c8	Tb5—h5
10.	Dc8—b8†	Kb6—c5
11.	Kf4—g4	

Wäre im 9. Zuge der Thurm nach d5 gegangen, so würde jetzt ebenfalls 11. Kf4—g4 erfolgen, wodurch Weiss 3 Züge ersparen würde, wie sich sogleich zeigen wird.

11.	. . . .	Th5—d5
12.	Db8—c7	Kc5—b5
13.	Dc7—b7†	Kb5—c5
14.	Db7—b8	Td5—d4†

Auf 14. . . . . Kc5—c4 würde folgen 15. Db8—b6 Td5—c5 16. Kg4—f4 Kc4—d4 17. Db6—b4† Tc5—c4 18. Db4—d2† Kd4—c5† 19. Kf4—e5 und gewinnt.

15.	Kg4—f5	Td4—d5†
16.	Kf5—e6	Td5—d4

Wollte Weiss nun nach Philidor 17. Db8—e5† ziehen. so würde nach 17. . . . . Td4—d5 18. De5—c3† Kc5—b5 19. Dc3—c2 Kb5—b6 20. Dc2—c4 der Zug 20. . . . . Kb6—b7 die Erfolglosigkeit der Combination zeigen, da Weiss nun keinen Zug hat, der seinem Könige die d-Linie frei machen könnte.

Zum Gewinn führt allein

Weiss	Schwarz.
17. Db8 — b3	Td4 — d6 †
18. Ke6 — e7	Td6 — d5
19. Ke7 — e8	Td5 — d4

Auf 19. . . . . Td5 — d6 folgt 20. Db3 — a3 † Kc5 — d5 21. Ke8 — e7 und gewinnt.

20. Db3 — c3 †	Td4 — c4

Auf 20. . . . . Kc5 — d5 folgt 21. Ke8—d7 c6—c5 22. Dc3—f3† Kd5—c4† 23. Kd7—c6 Kc4 — b4 24. Df3 — f2 und gewinnt.

21. Dc3 — e5 †	Kc5 — b4
22. Ke8 — d7	c6 — c5

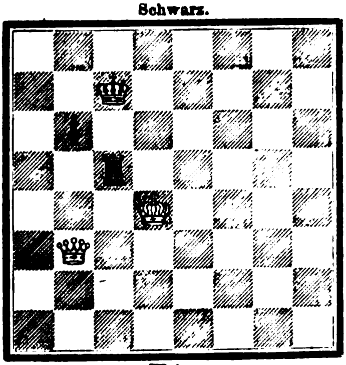
Auf 22. . . . . Tc4 — c5 folgt 23. De5—b2† nebst 24. Kd7—d6.

23. De5 — b2 †	K beliebig

24. Kd7 — c6 und gewinnt den Bauer.

Bei dem Springerbauer hängt es davon ab, ob zu Anfang die Dame den König zum Schutze des Bauern neben diesen drängen kann; dann gewinnt sie. Diesen Zwang vermag sie aber nicht immer auszuüben. So z. B. nicht in der der Philidorschen analogen Position.

Schwarz.



Weiss.

Auf 1. Db8—f7† zieht Schwarz 1. . . . . Kc7 — b8 und behauptet nun die Felder b8 und a8 so lange, als die Dame auf der siebenten Linie bleibt. Verlässt sie dieselbe und greift den Bauer an, so deckt der König auf b7 oder a7. Der Thurm kann zum Zuge nicht gezwungen werden. Ist aber die Anfangsstellung des Endspiels eine solche, in welcher der schwarze König bereits neben dem Bauer steht oder kann er sogleich dahin getrieben werden (z. B. wenn in obiger Position die Dame nicht auf b3, sondern auf a2 stände und nun auf a7 Schach geben könnte), so wird die schliessliche Eroberung des Bauern durch dieselben Combinationen bewirkt, wie sie für den Läuferbauer ausgeführt sind. Die Möglichkeit für den Thurm, die entfernt liegende h-Linie zu betreten, bleibt stets der dann drohenden Schachs wegen ausgeschlossen. Ausserdem hat bei dem Läuferbauer die Dame nur einmal nöthig, die a-Linie, welche entsprechend dem Springerbauer fehlt, zu betreten (in der Variante zum 19. Zuge). Für die Stellung bei dem Springerbauer

Schwarz.



Weiss.

entscheidet 1. Kd8 — d7 Tc6 — c5

2. Da3 — a7. Die nun möglichen Fortsetzungen 2. . . . . Tc5 — c6 3. Da7 — a2 Tc6 — c5 4. Da2 — a3 oder 2. . . . . Tc5—c4 3. Da7—a2 Kb5 — b4 4. Da2 — b2 † Kb4 — a5 5. Db2 — a3 † oder 2. . . . . Tc5 — c3 3. Da7 — a2 oder 2. . . . . Tc5 — c2 3. Da7 — a1 oder endlich 2. . . . . Tc5 — c1 3. Da7 — a2 führen Weiss stets zum Gewinn.

Dame gegen Thurm und Läufer oder Springer.

Die Dame ist wohl etwas stärker als Thurm und Läufer oder Springer, doch wird das Spiel, sobald dieselbe nicht von Bauern unterstützt ist, meist remis werden, indem sich die beiden Figuren möglichst an ihrem König halten und die Annäherung des feindlichen hindern. Es kommen auch hier Ausnahmen nach beiden Seiten hin vor, bedingt durch die Stellung, meist freilich zu Gunsten der Dame. In den beiden folgenden Positionen gewinnt die Dame, während in den zwei nachfolgenden dieselbe verliert.



Weiss.

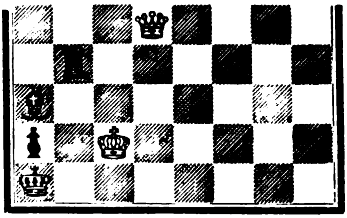
Weiss.	Schwarz.
1. Dc5 — d4 †	

Auf 1. Dc5—c3 † folgt 1. . . . . Tb1 — b2 2. Ka5 — a4 Ka1 — b1.

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	Tb1 — b2
2.	Ka5 — a4	L beliebig

Auf 2. . . . . Ka1 — b1 folgt nun 3. Dd4 — d1 † und Matt.

	Weiss.	Schwarz.
3.	Ka4 — a3	beliebig
4.	Dd4 n. b2 † und Matt.	



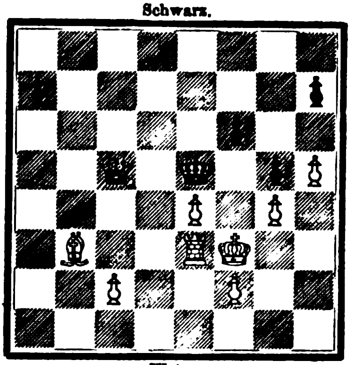
Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Dd5 — e5 †	La3 — b2

Auf 1. . . . . Tb4 — b2 † folgt 2. Kc2 — c1 L beliebig 3. De5 n. b2 † und Matt.

	Weiss.	Schwarz.
2.	De5 — e1 †	Lb2 — c1
3.	De1 n. c1 †	Tb4 — b1
4.	Dc1 — a3	Tb1 — b5
5.	Da3 — c3 †	Tb5 — b2 †
6.	Dc3 n. b2 † und Matt.	

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
Te3 — d3	Dc5 — e7

Der einzige Zug, um sofortigen Damenverlust zu vermeiden.

2. Td3 — d5 † Ke5 — e6
3. h5 — h6 f6 — f5
4. e4 — e5 f5 n. g4 †

Auf 4. . . . . f5 — f4 folgt 5. Td5 — d2 † Ke6 n. e5 6. Td2 — e2 †.

5. Kf3 n. g4 De7 — b4 †
6. Td5 — d4 † und gewinnt.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. h5 — h6 †	Kg7 — f8!

Auf 1. . . . . Kg7 — f7 folgt 2. Tb3 — b7 Dd7 n. b7 3. Se4 — d6 †.

2. Tb3 — b8 † Kf8 — e7 !
3. Tb8 — h8 !

Auf 3. d5 — d6 † Ke7 — f7 4. Tb8 — h8 spielt Schwarz 4. . . . . Dd7 — e6.

3. . . . . Dd7 — a4
4. d5 — d6 † Ke7 — f7
5. Th8 n. h7 † Kf7 — e8

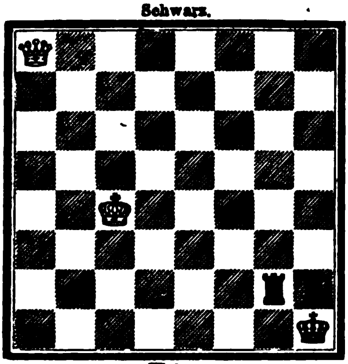
Auf 5. . . . . Kf7 — f8 folgt 6. d6 — d7.

6. Se4 — f6 † Ke8 — f8
7. Kg5 — g6 und gewinnt.

Dame gegen beide Thürme.

Die Dame macht gegen zwei Thürme remis, denen sie ja überhaupt gewachsen gilt. Auch hier kommen Ausnahmen nach beiden Seiten hin vor bedingt durch die Stellung, weniger entscheidet hier der Mehr- oder Minderbesitz eines Bauern. Das einfachste Beispiel dafür, dass die Dame remis macht gegen die beiden Thürme, ist das erste von den zwei folgenden, interessanter das andere, dem ersten in der Stellung sehr ähnliche; in beiden hält Weiss remis ob er am Zuge ist oder nicht.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Da8—a1 †	Tg2—g1
2. Da1—a8 †	Th2—g2
3. Da8—h8 †	Tg2—h2
4. Dh8—a8 † u. s. w.	

Oder:

1.	Th2—h4 †

Auf 1. .... Kh1—g1 folgt 2. Da8—a7 † Tg2—f2 3. Da7—e8 etc.

2. Kc4—c5	Kh1—h2
3. Da8—b8 †	Tg2—g3
4. Db8—e5	Kh2—h3
5. De5—e6 †	

Nicht so gut wäre 5. De5—f5 † Th4—g4 6. Df5—f1 † Kh3—h4 7. Df1—h1 † Kh4—g5 8. Dh1—c1 † Tg4—f4 9. Kc5—d6 Tg3—g4 etc.

5.	Th4—g4
6. De6—h6 †	Tg4—h4
7. Dh6—e6 †	Tg3—g4
8. De6—e8 † u. s. w.	

Schwarz.



Weiss.

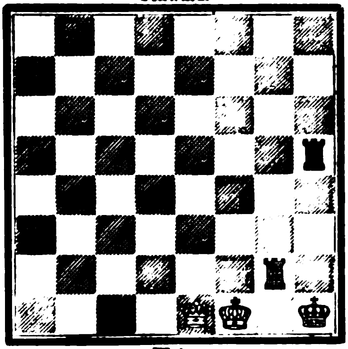
Weiss.	Schwarz.
1.	Kh1—g1

Ist Weiss am Zuge, so kann er 1. Ka1—b1 oder 1. Da8—e4 spielen.

2. Da8—a7 †	Tg2—f2
3. Da7—e3	Th2—h1
4. De3—g3 †	Tf2—g2
5. Dg3—f4	Tg2—f2
6. Df4—g3 †	Kg1—f1
7. Dg3—g4	Th1—g1
8. Dg4—h3 †	Tg1—g2
9. Dh3—d3 †	Kf1—g1
10. Dd3—e3	Kg1—h1
11. De3—h6 †	Tg2—h2
12. Dh6—c6 †	Kh1—g1
13. Dc6—g6 †	Tf2—g2
14. Dg6—b6 †	Kg1—h1
15. Db6—c6.	

Gewinn oder Verlust für den Besitzer der Dame bedingt meist die Stellung seines Königs, wie es die folgenden Beispiele zeigen:

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. De1 — e4	Th5 — g5

Stände die Dame auf d5 und der Thurm auf b6, so würde Schwarz mit 1. . . . . Th6 — f6† Remis erlangen.

2. De4 — h4 †	Tg2 — h2
3. Dh4 n. g5	Th2 — b2
4. Dg5 — g1 † und Matt.	

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1.	Th2 — h1

Wäre Weiss am Zuge, so würde er, wie wir eben gesehen haben, mit 1. Da8 — a7 † Remis erlangen.

2. Da8 — b8	Kg1 — f2 †
3. Ka1 — b2	Kf2 — e3 †
4. Kb2 — c3	Th1 — c1 †
5. Kc3 — b3	Tc1 — b1 †

und gewinnt die Dame.

Dame gegen beide Läufer.

Die Dame gewinnt gegen die beiden Läufer, sobald dieselben vereinzelt auf dem Brette stehen oder von ihrem Könige getrennt werden können, sonst macht sie nur remis. Wir machen darauf aufmerksam, dass die beiden Offiziere mit grösster Vorsicht geführt werden müssen, da es meist besser ist, den König ein Feld von ihnen zu entfernen, als dieselbe zu trennen, da hierdurch die Annäherung des feindlichen Königs ermöglicht wird. Die Ausführungen, die wir an dem folgenden Beispiel geben, rühren von dem italienischen Schachschriftsteller Lolli her.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Da4 — d7 †	

I.

Weiss.	Schwarz.
1.	Kg7 — g8!
2. Dd7 — e6 †	Kg8 — g7
3. Kg4 — f4	Lg6 — h7
4. De6 — d7 †	Kg7 — g6

Ebensogut wäre 4. . . . . Kg7 — g8.

A.

Weiss.	Schwarz.
5. Dd7 — e8 †	Kg6 — g7
6. Kf4 — g4	Lh7 — g6
7. De8 — e6	Lg6 — h7
8. De6 — d7 †	Kg7 — g6
9. Dd7 — e8 †	Kg6 — g7
10. Kg4 — h5	Lh7 — f5
11. De8 — a4	Lf5 — g6 †
11. Kh5 — g4	

Remis.

B.

Weiss.	Schwarz.
5. Kf4 — g4	Lh7 — g8
6. Dd7 — f5 †	Kg6 — g7
7. Kg4 — h5	Lg8 — f7 †
8. Kh5 — g4	Lf7 — g6

Remis.

II.

Weiss.	Schwarz.
1.	Lg6 — f7 ?
2. Kg4 — f5	Lf6 — c3

Auf 2. . . . . Lf6 — a1 folgt 3. Dd7 — a7 nebst der Fortsetzung wie bei 2. . . . . Lf6 — b2 3. Dd7 — a7 Lb2 — c3 4. Da7 — g1 † Kg7 — h7 5. Dg1 — h2 † Kh7 — g8 6. Dh2 — b8 † Kg8 — h7 7. Db8 — c7 und gewinnt einen der Läufer.

3. Dd7 — c7	Lc3 — a1

Bei 3. . . . . Lc3 — d4, b4 oder b2 spielt Weiss 4. Dc7 — g3 † und erobert im nächsten Zuge den Läufer. Auf 3. . . . . Lc3 — d2 folgt 4. Dc7 — g3 † Kg8 — h7 5. Kf5 — f6 und Weiss erzwingt den Sieg.

4. Dc7 — a7	La1 — b2

Auf 4. . . . . La1 — c3 folgt 5. Da7 — g1 † Kg7 — h7 6. Dg1 — h2 † Kh7 — g8 7. Dh2 — b8 † Kg8 — h7 8. Db8 — c7 und gewinnt.

5. Da7 — b6	Lb2 — a3
6. Db6 — d4 †.	

A.

Weiss.	Schwarz.
6.	Kg7 — g8

Auf 6. . . . . Kg7 — h7 entscheidet 7. Dd4 — a7.

7. Kf5 — f6	Kg8 — f8

Auf 7. . . . . Lf7 — e8 folgt 8. Dd4 — g4 † Kg8 — f8 9. Dg4 — g7 † und Matt.

8. Dd4 — d8 †	Lf7 — e8
9. Kf6 — e6	La3 — b4
10. Dd8 — f6 †	Kf8 — g8
11. Df6 — g5 †	Kg8 — f8
12. Dg5 — f4 † und gewinnt.	

B.

Weiss.	Schwarz.
6.	Kg7 — f8

Weiss.	Schwarz.
7. Dd4 — h8 †	Kf8 — e7

Bei 7. . . . . Lf7 — g8 gewinnt Weiss mit 8. Kf5 — g6 La3 beliebig. 9. Dh8 — g7 †.

8. Dh8 — e5 †	Ke7 — f8

Auf 8. . . . . Ke7 — d7 folgt 9. De5 — b5 † Kd7 — e7 10. Db5—b7 † Ke7—e8 11. Db7—a8† K beliebig 12. Da8 n. a3.

Weiss.	Schwarz.
9. Kf5 — f6	Lf7 — e8
10. De5 — c7	Le8 — h5

Auf 10. . . . . La3 — b2 † gewinnt Weiss mit 11 Kf6 — e6 Lb2 — a3 12. Db7 — f4 † K beliebig 13. Df4—g3 † nebst 14. Dg3 n. a3.

11. Dc7 — g7 †	Kf8 — e8

12. Dg7 — h8 † nebst
13. Dh8 n. h5.

Dame gegen beide Springer.

Die beiden Springer haben gegen die Dame einen noch schwierigeren Stand als die Läufer, so dass die älteren Autoren das Spiel als stets für die Dame gewonnen erklärten, indem sie dabei von einer falschen Vertheidigungsweise ausgingen. Sie liessen nämlich die Springer in einer sich gegenseitig deckenden, oft auch von ihrem König entfernten Stellung. Im letzteren Falle trieb die Dame allein den König in die Ecke, setzte ihn dort patt und zwang so die Springer zum Zuge, die nun deckungslos durch Schachs verloren gingen; im ersteren trennte die Dame mit Hilfe ihres Königs den feindlichen von seinen Springern und zwang dann durch Pattsetzung desselben oder Mattdrohung die Springer zum Zuge. Wir werden Beides an den folgenden zwei Beispielen sehen.

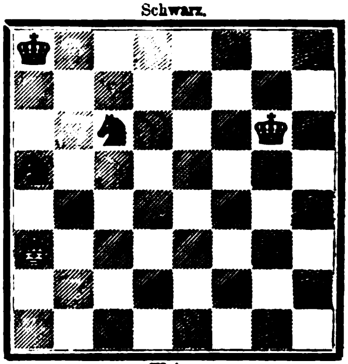
Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Ke4 — d4	Kb3 — b2
2. Dd5 — b7 †	Kb2 — c2
3. Db7 — b5	Kc2 — d1
4. Db5 — b3 †	Kd1 — e2

Schwarz.



Weiss.

Stände in dieser Position der König bei seinen Springern, so wäre das Spiel remis, da die Dame allein ihn dann nicht in die Ecke

	Weiss.	Schwarz.
5.	Db3 — g3	Ke2 — f1
6.	Kd4 — e4	

Die Dame durfte natürlich nicht nach h2 wegen 6. . . . . Se5 — f3 †.

6.	. . . .	Kf1 — e2
7.	Dg3 — g2†	Ke2 — d1
8.	Dg2 — f2	Kd1 — c1
9.	Ke4 — d4	Kc1 — d1
10.	Kd4 — c3 und gewinnt.	

treiben könnte, und ihr König ist patt.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Da3 — f8	Kg6 — g5
2.	Df8 — f7	Kg5 — g4
3.	Df7 — f6	Kg4 — g3
4.	Df6 — f5	Kg3 — g2
5	Df5 — f4	Kg2 — g1
6.	Df4 — f3	Kg1 — h2
7.	Df3 — g4	Kh2 — h1
8.	Dg4 — g3	S beliebig
9.	Dg3 — e1 resp. f3 † u. gewinnt.	

Die Springer müssen stets an ihrem König sein, und zwar können sie sich dabei in einer sich gegenseitig deckenden Stellung befinden, wenn sie hiermit gleichzeitig den feindlichen König patt halten, wie in dem zweiten der obigen Beispiele, oder doch ihn auf wenige Felder beschränken, wie in der nebenan veranschaulichten Stellung; Weiss wird hier nicht mehr als Remis erlangen, da die Dame den schwarzen König von seinen Springern nicht entfernen kann, um ihn dann patt zu setzen. Ist eine solche Einsperrung des feindlichen Königs durch die Springer in der Nähe ihres Königs nicht sofort herbeizuführen, so setzt man die Springer an ihrem König neben- oder übereinander, da sie so am besten die Annäherung des feindlichen Königs hindern, wie es z. B. folgende Stellung zeigt.

Schwarz.



Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Dc4 — e6	Kf8 — g7
2.	Kg3 — f3	Sf6 — h7
3.	Kf3 — g4	Sh7 — f8

Besser als 3. . . . . Sh7—f6 †, worauf Weiss 4. Kg4 — g5 spielt.

4.	De6 — d6	Kg7 — f7
5.	Dd6 — d5 †	Kf7 — g7
6.	Kg4 — g5	Sf8 — h7 †

und das Spiel wird remis.

Dame gegen Läufer und Springer.

Ist die Stellung derart, dass Läufer und Springer die Annäherung des feindlichen Königs nicht hindern können, so gewinnt die Dame, im entgegengesetzten Falle wird das Spiel remis, was beides aus den folgenden Beispielen ersichtlich sein wird.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Kf5 — g4	Ke1 — d1
2. Db5 — d3	Kd1 — e1
3. Kg4 — h3	Ke1 — d1
4. Kh3 — g2	Kd1 — e1
5. Dd3 — h3	

A.

Weiss.	Schwarz.
5, ...	Lf2 — b6

Auf 5. . . . . Ke1 — e2 folgt 6. Dh3 — h5 † Ke2 — e1 [6. . . . . Ke2 — e3 7. Dh1 — c5 †] 7. Dh5 — e5 †; auf 5. . . . . Lf2 — c5 6. Dh3 — h4 † K beliebig 7. Dh4 — h5 †.

6. Dh3 — h4†	Ke1 — d1
7. Dh4 — g4 †	Kd1 — c1 !
8. Dg4 — b4	Lb6 — d8 !
9. Db4 — d6	Ld8 — h4
10. Dd6 — a3 †	K beliebig

11. Da3 — a4 resp. b4 † und gewinnt.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1.	Lf3 — a8 !
2. Dd4 — a4	La8 — d5 !
3. Da4 — e8 †	Ke2 — d2

Bei 3. . . . . Ke2 — f1 entscheidet 4. De8 — e3 Ld5 — c4 5. De3 — e4 Lc4 — a6 [5. . . . . Lc4 — b5 6. Dc4 — d5 Lb5 — a6 7. Dd5 — a2 La6 — c8 8. Da2 — c2 Lc8 — f5 9. Dc2 — d1† Sd3 — e1 10. Dd1 — d4 Sc1 — d3 11. Dd4 — f6] 6. De4 — a4 La6 — b7 7. Da4 — b3 Lb7 — a6! [7. . . . . Lb7 — e4 ebenfalls :] 8. Db3 — d1† Sd3 — e1 9. Dd1 — d4 Se1 — d3 10. Dd4 — a1†.

4. De8 — d8	Ld5 — c4
5. Dd8 — c7	Lc4 — b3
6. Dc7 — a5 †	Kd2 — c2
7. Kg3 — f3	Sd3 — b2
8. Kf3 — e2	Sb2 — c4
9. Da5 — b4	Kc2 — b2
10. Ke2 — d3	Sc4 — a3

B.

Weiss.	Schwarz.
5.	Lf2 — a7
6. Dh3 — b4 †	Ke1 — e2
7. Dh4 — h5 †	Ke2 — e1

Auf 7. . . . . Ke2 — e3 folgt 8. Dh5 — h6 † Ke3 — e2 9. Dh6 — a6 †.

7. Dh5 — e5 †	Ke1 — d1
8. De5 — a1 †	Kd1 — e2
9. Da1 n. a7.	

Weiss.	Schwarz.
11. Db4 — c3 †	Kb2 — a2
12. Dc3 — d2 †	Sa3 — c2
13. Kd3 — c3	Ka2 — a3

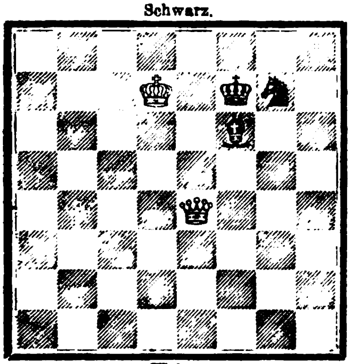
Auf irgend einen Läuferzug entscheidet 14. Dd2 — c1.

14. Dd2 — d6 †	Ka3 — a2

Auf 14. . . . . Ka3 — a4 folgt 15. Dd6 — a6 † und Matt.

15. Dd6 — a6 †	Sc3 — a3
16. Kc3 — b4 und gewinnt.	

Schwarz.



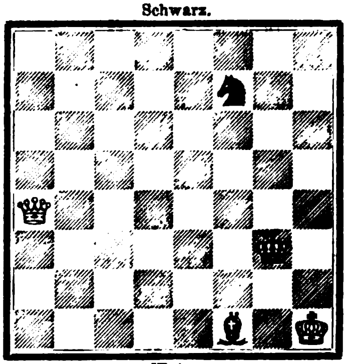
Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. De4 — d5 †	Kf7 — g6
2. Dd5 — g2 †	

Auf 2. Dd5 — g8 folgt 2. . . . . Lf6 — h4 nebst 3. . . . . Lh4 — f6.

2.	Kg6 — f7
3. Dg2 — g4	Lf6 — e5
4. Dg4 — c4 †	Kf7 — g6
5. Dc4 — e4 †	Kg6 — f6
6. Kd7 — c6	Sg7 — f5
7. De4 — f3	Kf6 — e6

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1.	Lf1 — g2 †

Zum Remis würde nicht führen 1. . . . . Sf7 — g5 2. Da4 — c2 Sg5 — f3 3. Dc2 — g6† Kg3 — f2 4. Dg6 — g4!.

2. Kh1 — g1	Sf7 — g5
3. Da4 — b3 †	Sg5 — f3 †
4. Db3 n. f3 †	Lg2 n. f3

Remis.

A.

Weiss.	Schwarz
8. Df3 — e4	

Auf 8. Kc6 — c5 folgt 8. . . . . Le5 — d6 † nebst 9. . . . . Sf5 — e7.

8.	. . . .	Ke6 — f6
9.	Kc6 — d5	Sf5 — e7 †
10.	Kd5 — c4	Se7 — f5
11.	Kc4 — d3	Sf5 — d6
12.	De4 — d5	Kf6 — f5
13.	Kd3 — e3	Kf5 — f6
14.	Ke3 — f3	Sd6 — f5
15.	Dd5 — c6 †	Sf5 — d6
16.	Kf3 — g4	Kf6 — e6

und Schwarz hat eine ebenso gesicherte Stellung wie am Anfang.

B.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Df3 — d5 †	Ke6 — f6
9.	Kc6 — d7	Sf5 — g7
10.	Kd7 — d8	Sg7 — e6 †
11.	Kd8 — c8	Kf6 — f5
12.	Kc8 — d7	Se6 — f4

mit demselben Resultate.

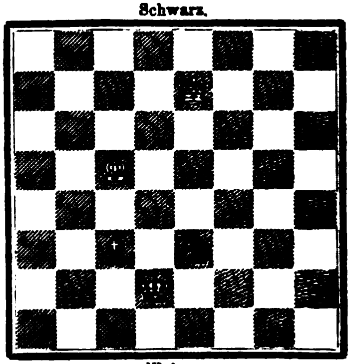
Schwarz.



Weiss.

Hier ist das Remis sofort ersichtlich, da Schwarz den Springer stets mit dem König deckt und nur, wenn er genöthigt, den Läufer nach f1 und wieder nach h3 zieht.

Schwarz.



Weiss.

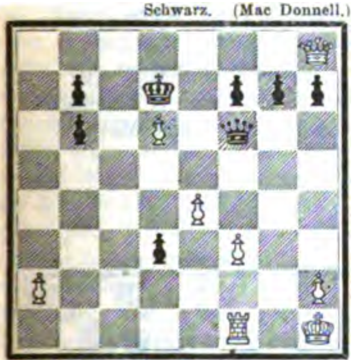
Der Zug entscheidet: Weiss gewinnt mit 1. Kc5—b5 Kd2—e2 2. De7—e4 Ke2—d2 3. Kb5—a4 etc., Schwarz macht remis mit 1. . . . . Lc3—b4 † 2. Kc5 n. b4 Se3—d5 †.

Dame gegen Dame und Steine.

Die Dame verliert in der Regel gegen Dame und diejenigen Steine, die auch allein nach Abtausch der Damen gewinnen würden, also gegen Dame und Thurm, Dame und zwei Läufer oder Läufer und Springer etc.,

während sie gegen Dame und Läufer oder Springer remis macht. Eine Ausnahme hiervon ist, dass die Dame gegen Dame und zwei Springer meist verliert, während diese allein nicht gewinnen, ferner dass dagegen Dame gegen Dame und Bauer wohl meist Remis erlangt durch ewiges Schach, sobald nicht etwa der Damentausch erzwungen werden kann. Specielle Ausnahmen, die durch die Stellung bedingt sind, kommen hier natürlich auch vor. Wir sahen in dem Abschnitt der Dame gegen einen Bauer, wie oft das Matt noch zu erzwingen ist, nachdem der Bauer zur Dame geworden ist, d. h. dass Dame gegen Dame gewinnt: es kann sogar zuweilen vorkommen, dass die Dame gegen Dame und verschiedene Offiziere remis macht durch ewiges Schach oder Erzwingung von Patt, ja dass sie sogar gewinnt, oder wieder dass sie verliert gegen Dame und Läufer oder Springer. Solche Stellungen kommen im praktischen Spiele meist nur dann vor, wenn einer oder beide Theile die Damen erst durch vorrückende Bauern erlangt haben. Die folgenden Beispiele sind zum Theil wirklich gespielten Partieen entnommen.

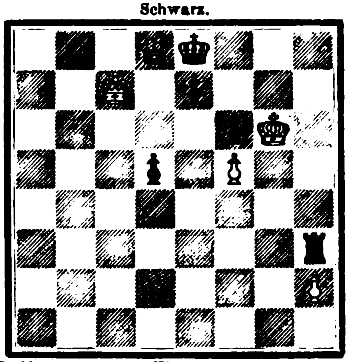
Schwarz. (Mac Donnell.)



(De la Bourdonnais.) Weiss

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	d3 — d2
2.	Dh8 — b8	Df6 n. f3 †
3.	Tf1 n. f3	d2 — d1 D †
4.	Kh1 — g2	Dd1 — d2 †
5.	Tf3 — f2	Dd2 — g5 †
6.	Kg2 — f3	Dg5 — f6 †
7.	Kf3 — e2	Df6 — b2 †
8.	Ke2 — f1	Db2 — c1 †
9.	Kf1 — e2	Dc1 — b2 †
10.	Ke2 — d3	Db2 — a3 †
11.	Kd3 — e2	Da3 — b2 †

Schwarz.



(P. Morphy.) Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Dc7 — c6 †	Ke8 — f8

Auf 1. . . . . Dd8 — d7 folgt 2. Dc6 — a8 † Dd7 — d8 3. Da8 — c6 †.

2. Dc6 n. f6 †	e7 n. f6

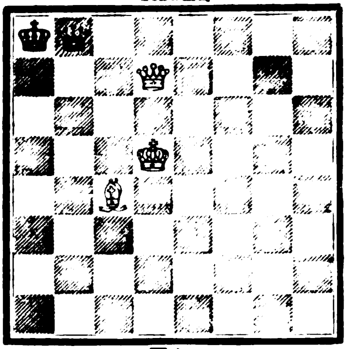
Patt.

Auf 2. . . . . Kf8 — e8 folgt wieder 3. Df6 — c6 †, auf 2. . . . . Kf8 — g8 3. Df6 — g7 † und Matt.

Weiss.	Schwarz.
12. Ke2 — f3	Db2 — f6 †
13. Kf3 – g4	Df6 — g6 †

Remis.

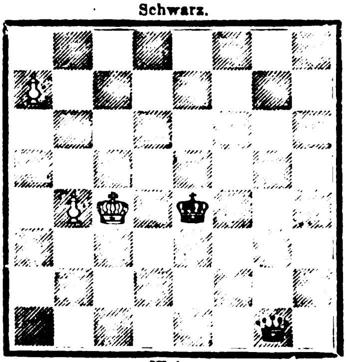
Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schbhwarz.
1. Kd5 — c6	Db8 — a7
2. Dd7 — d8 †	Da7 — b8
3. Dd7 — a5 †	Db8 — a7
4. Lc4 — a6 und gewinnt.	

Schwarz.

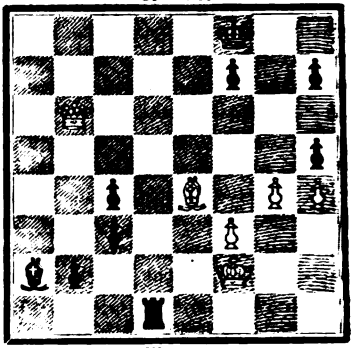


Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. a7 — a8 D †	Ke4 — f4

Auf 1. . . . . Ke4 — f5 folgt zunächst 2. Da8 — d5 †.

Schwarz.



(J. H. Zukertort.) Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1.	c3 — c2
2. Le4 n. c2	Td1 — d2 †
3. Kf2 — g3	Td2 n. c2
4. g4 n. h5	b2 — b1 D
5. Db6 — d8 †	Kf6 — g7
6. h5 — h6 †	K beliebig
7. Dd8 – g5 † und Matt.	

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Sb3 — c5 †	Ke6 – f6
2. Db7 — c6 †	Kf6 — g7

	Weiss.	Schwarz.
2.	Da8 — f8 †	Kf4 — e4
3.	Df8 — e7 †	Ke4 — f3
4.	De7 — f6 †	Kf3 — e4
5.	Df6 — e6 †	Ke4 — f3
6.	De6 — f5 †	Kf3 — e2
7.	Df5 — e4 †	K beliebig

8. De4 — d4 resp. b1 † und gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
3.	Sc5 — e6 †	Kg7 — h8
4.	Dc6 — c3 †	Kh8 — g8
5.	Dc3 — c8 †	Kg8 — h7

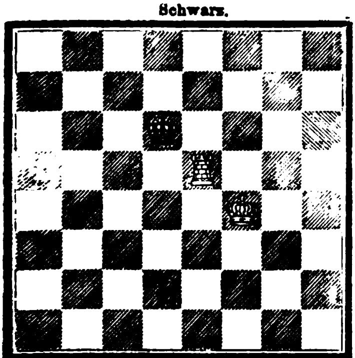
6. Se6 — g5 † und gewinnt.

Der Thurm.

Thurm gegen Bauern.

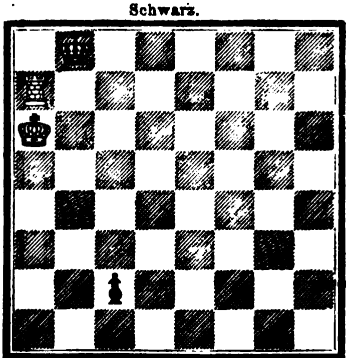
Das Stärkeverhältniss des Thurmes gegen Bauern ist verschieden je nach der Stellung der Könige. Sind beide Könige entfernt, so verliert der Thurm gegen einen Bauer natürlich nur auf dem siebenten Felde, wenn er ihn nicht angreifen resp. sein Weitergehen nicht hindern kann, gegen zwei verbundene Bauern, sobald diese, ohne angegriffen zu sein, auf dem sechsten Felde angelangt sind, resp. der eine auf dem siebenten, der andere auf dem fünften, gegen drei, wenn sie, ohne angegriffen zu sein, auf dem fünften Felde stehen; sind dagegen die Bauern gar nicht vorgerückt, so gewinnt der Thurm selbst gegen vier, ja wenn er am Zuge ist, gegen fünf geschlossene Bauern, wenn auch ein solcher Fall in der Praxis nicht vorkommen dürfte, — dies alles gilt, wenn beide Könige, wie wir schon bemerkt haben, in's Spiel nicht eingreifen können. Remis können hier nur ausnahmsweise vorkommen, wenn etwa der Thurm, nachdem einer der Bauern zur Dame geworden ist, ein Patt erzwingen kann oder vorher durch stete Mattdrohung das Vorgehen hindert.

Schwarz.



Weiss.

Schwarz.

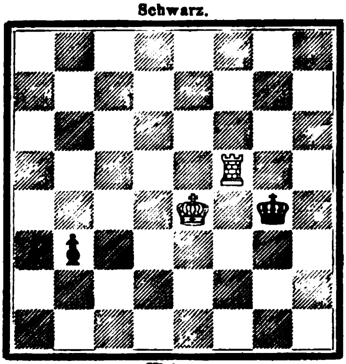


Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Te5 — e8	Kd6 — d7
2.	Kf4 — e3	d2 — d1 D

und Schwarz gewinnt.

Schwarz.



Weiss.

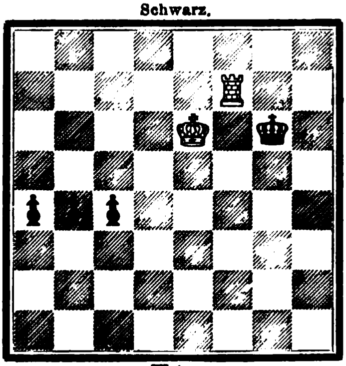
	Weiss.	Schwarz.
1.	Tf5 — f3	b3 — b2

Oder auch 1. . . . . a3 — a2.

2.	Tf3 — f1	a3 — a2
3.	Tf1 — g1 †	Kg4 — h5
4.	beliebig	b2 — b1 D

und Schwarz gewinnt.

Schwarz.



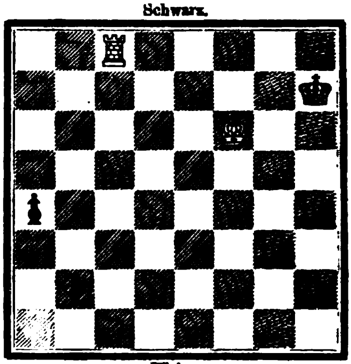
Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	a4 — a3

	Weiss.	Schwarz.
1.	Ta7 — b7 †	Kb8 — c8
2.	Tb7 — b5 !	c2 — c1 D
3.	Tb5 — c5 †	Dc1 n. c5

Patt.

Schwarz.



Weiss.

Hier wird Schwarz verlieren, weil der Gegner die Bauern mit Mattdrohung wird angreifen können; dasselbe wäre erfolgt wenn im nebenstehenden Diagramm die Könige auf f4 und h4 gestanden hätten.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Tc8 — c7 †	Kh7 — g8

Auf 1. . . . . Kh7 — h6 entscheidet 2. Tc7 — c2, auf 1. . . . . Kh7 — h8 3. Tc7 — b7 a4 — a3 4. Kf6 — g6.

2.	Tc7 — g7 †	Kg8 — h8

Auf 2. . . . . Kg8 — f8 folgt auch:

3.	Tg7 — b7	a4 — a3
4.	Kf6 — g6 und gewinnt.	

	Weiss.	Schwarz.
2.	Tf7 — f1	b4 — b3

Bei 2. . . . . a3 — a2 würde Weiss in dem folgenden Spiele mit 7. Tg1 — g2 † den Bauer erobern und gewinnen, auf 2. . . . . Kg6 — g5 3. Ke6 — e5 erwidern und auf 3. . . . . Kg5 — g4 mit 4. Ke5 — d4 a3 — a2 5. Kd4 — c3 Kg4 — g3 6. Kc3 — b2 Kg3 — g2 7. Tf1 — c1 gewinnen.

3.	Tf1 — g1 †	Kg6 — h5
4.	Ke6 — f5	Kh5 — h4
5.	Kf5 — f4	Kh4 — h3
6.	Kf4 — f3	Kh3 — h2

A.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Tg1 — e1 !	b3 — b2
8.	Te1 — e2 †	Kh2 — h3
9.	Te2 — e1 !	

Bei 9. Te2 — e8 gewinnt Schwarz mit 9. . . . . . Kh3 — h4 10. Kf3 — f4 Kh4 — h5 11. Kf4 — f5 b2 — b1 D †.

9.	. . . . .	Kh3 — h4

Der weisse König opponirt nun stets mit Mattdrohung, bis der schwarze König nach h7 gelangt; von hier muss er wieder zurück und geht er bis h2, so folgt Te1 — e2 † Kh2 — h3 Te2 — e1 — Remis.

B.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Tg1 — g8?	

Nun wird Schwarz gewinnen.

7.	. . . .	b3 — b2

a.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Tg8 — h8 †	

Auf 8. Tg8 — b8 folgt 8. . . . . c4 — c3.

8.	. . . .	Kh2 — g1
9.	Th8 — g8 †	Kg1 — f1
10.	Tg8 — h8	Kf1 — e1
11.	Kf3 — e3	Ke1 — d1

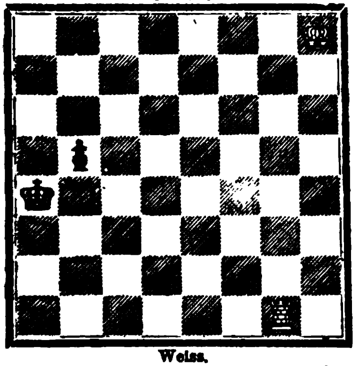
und Schwarz gewinnt.

b.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Kf3 — f2	Kh2 — h3
9.	Kf2 — f3	Kh3 — h4
10.	Kf3 — f4	Kh4 — h5
11.	Kf4 — f5	b2 — b1 D †

Ist der König bei seinen Bauern, während der feindliche nicht mehr herankommen kann, so wird der Thurm gegen einen Bauer remis machen, gegen zwei und mehr verlieren.

Schwarz.



Weiss.

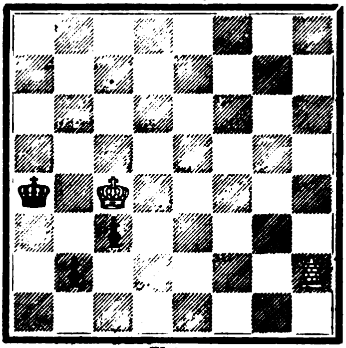
	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	b5 — b4
2.	Kh8 — g7	b4 — b3
3.	Kg7 — f6	b3 — b2
4.	Kf6 — e5	Ka4 — b3
5.	Ke5 — d4	Kb3 — a2

Remis.

Wäre Weiss am Zuge gewesen, so hätte er den Bauer auf dem siebenten Felde mit dem König auf c2 eingeholt und gewonnen.

Sind beide Könige an den Bauern, der feindliche meist vor ihnen, so werden einer und zwei gegen den Thurm verlieren.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Th2—h8	Ka4—a5
2.	Kc4 n. c3	b2—b1S†

Auf 2. . . . . b2—b1D folgt 3. Th8—a8† Ka5—b6 4. Ta8—b8† nebst 5. Tb8 n. b1.

3.	Kc3—b2	Sb1—d2
4.	Th8—h4	Ka5—b5
5.	Kb2—c3	Sd2—b1†

Auf 5. . . . . Sd2—f3 gewinnt 6. Th4—h3 Sf3—g1 7. Th4—e4 u. s. w.

6.	Kc3—c2	Sb1—a3†
7.	Kc2—b3	Sa3—b1
8.	Th3—d3 und gewinnt.	

Im 4. Zuge hatte Schwarz noch zwei andere Fortsetzungen, die ihn aber auch nicht vor Verlust bewahren, wie wir sehen werden:

A.

	Weiss.	Schwarz.
4.	. . . .	Sd2—f1
5.	Kb2—c3	Sf1—g3!
6.	Th4—g4	Sg3—f1
7.	Kc3—d3	Sf1—h2
8.	Tg4—g3	Sh2—f1
9.	Tg3—g2	

B.

	Weiss.	Schwarz.
4.	. . . .	Sd2—f3
5.	Th4—f4	Sf3—e1
6.	Kb2—c3	Se1—g2
7.	Tf4—e4	Ka5—b5
8.	Kc3—d2	

und gewinnt in beiden Fällen den Springer.

Drei verbundene Bauern werden in demselben Falle, d. h. dass beide Könige in's Spiel eingreifen, gegen den Thurm das Spiel meist remis machen, während vier es gewinnen. Wir widersprechen hierdurch dem im Bilguer'schen Handbuch (S. 525) aufgestellten Satze, in dem behauptet wird, dass vier Bauern erst remis machen, während drei das Spiel gegen den Thurm verlieren; hierbei hat der Verfasser Stellungen im Auge, in denen die Bauern noch gar nicht vorgerückt sind, was in der Praxis äusserst selten, ja wohl nie vorkommen dürfte. Dass in allen gewöhnlichen Fällen unsere Ansicht die richtige ist, werden die beiden folgenden Beispiele erweisen — Ausnahmen giebt es hier natürlich, wie überall, nach beiden Seiten hin.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1.	b5 — b4
2. Kb1 — b2	Kb6 — b5
3. Kb2 — b3	a6 — a5

A.

Weiss.	Schwarz.
4. Th1 — h8	

Auf 4. Th1 — h5† folgt 4. . . . . c7 — c5.

4.	a5 — a4 †
5. Kb3 — b2	c7 — c5
6. Th8 — a8	a4 — a3 †
7. Kb2 — b3	c5 — c4 †
8. Kb3 — a2	Kb5 — c5

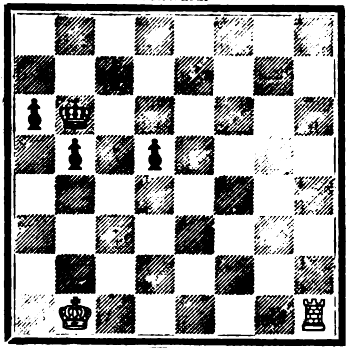
Schwarz deckt nun seine Bauern gegen die Angriffe des Thurmes mit dem König und macht so das Spiel remis; Weiss darf sich mit seinem König nicht entfernen, da sonst die Bauern noch weiter vorgehen, worauf er verlieren würde.

B.

Weiss.	Schwarz.
4. Th1 — c1	c7 — c5
5. Tc1 — c2	a5 — a4 †
6. Kb3 — b2	a4 — a3 †
7. Kb2 — b3	Kb5 — c6
8. Kb3 — c4	Kc6 — b6

Es könnte auch 8. . . . . Kc6 — d6 geschehen.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1.	b5 — b4
2. Kb1 — b2	c7 — c5

2. . . . . Kb6 — b5 wäre hier nicht gut, da Weiss dann mit Vortheil 3. Th1 — h5 spielt.

3. Kb2 — b3	Kb6 — b5

A.

Weiss.	Schwarz.
4. Th1 — h5	d5 — d4
5. Th5 — g5	a6 — a5
6. Tg5 — h5	a5 — a4 †
7. Kb3 — a2	Kb5 — c4
8. Th5 — h1	d4 — d3
9. Th1 — c1 †	Kc4 — d4
10. Tc1 — b1	b4 — b3 †
11. Ka2 — b2	

Auf 11. Ka2 — a3 folgt ebenfalls 11. . . . . c5 — c4 nebst 12. d3 — d2.

11.	c5 — c4
12. Tb1 — c1	d3 — d2
13. Tc1 — d1	c4 — c3 †

und Schwarz gewinnt.

B.

Weiss.	Schwarz.
5. Th1 — h8	c5 — c4 †
6. Kb3 — b2	d5 — d4
7. Th8 — d8	

	Weiss.	Schwarz.
9.	Tc2 — d2	Kb6 — c7
10.	Td2 — d5	

Weiss darf den Bauer mit dem König nicht nehmen, da er dann durch 13. . . . . b4 — b3 verliert.

10.	. . . .	Kc7 — b6
11.	Td5 — d6 †	Kb6 — b7
12.	Td6 — e6	Kb7 — c7
13.	Te6 — a6	Kc7 — b7
14.	Ta6 — a5	Kb7 — b6
15.	Ta5 — b5†	Kb6 — a6

Weiss darf wieder den f-Bauer nicht nehmen wegen h3 — h2 und das Spiel bleibt remis.

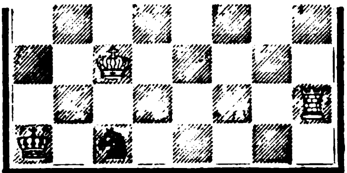
Auf 7. . . . . Th8 — b8† folgt 8. Kb5 — a4.

	Weiss.	Schwarz.
7.	. . . .	d4 — d3
8.	Td8 — d7	c4 — c3 †
9.	Kb2 — b3	d3 — d2
10.	Td7 — d8	a6 — a5
11.	Td8 — b8 †	Kb5 — c5
12.	Tb8 — d8	a5 — a4 †
13.	Kb3 — c2	a4 — a3
14.	Td8 — a8	b4 — b3 †
15.	Kc2 — d1	a3 — a2

und gewinnt.

Thurm gegen Springer.

Der Springer macht gegen den Thurm remis, sobald er nicht von seinem König getrennt und seine Ausgangsfelder vom Thurm nicht abgeschnitten sind, so dass ihn der feindliche König erobern kann, wie wir es im vorigen Kapitel in dem Beispiel der zwei vorgerückten Bauern gegen einen Thurm (S. 722) gesehen haben. Fälle dieser Art kommen überhaupt selten vor und fast dann nur, wenn der König am Brettrande eingesperrt ist.



Weiss.

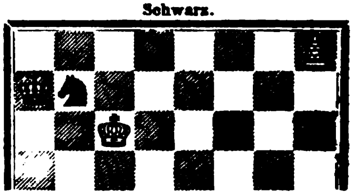
	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	Sc1 — a2 †

Auf 1. . . . . Ka1 — b1 folgt 2. Th2 — h1.

2.	Kc3 — b3	Sa2 — c1 †
3.	Kb3 — c2	Sc1 — a2
4.	Th2 — h1 †	Sa2 — c1
5.	Kc2 n. c1	

Nähme der Thurm den Springer, so würde das Matt um einen Zug verzögert.

Schwarz.



	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	Sb7 — a5 †
2.	Kc6 — b5	Sa5 — b7

Trennt sich der Springer von seinem König, so schneidet ihn der Thurm ab, und der König erobert ihn.

3.	Th8 — f8	Sb7 — d6 †
4.	Kb5 — c6	Sd6 — c4
5.	Tf8 — d8	Sc4 — a5 †

	Weiss.	Schwarz.
5.	....	Ka1 — a2
6.	Th1 — h3	Ka2 — a1
7.	Th3 — a3 † und Matt.	

	Weiss.	Schwarz.
6.	Kc6 — b5	Sa5 — b7
7.	Td8 — d7	K beliebig
8.	Kb5 — b6 und gewinnt.	

Thurm gegen Läufer.

Ein Läufer wird gegen einen Thurm das Spiel fast immer remis machen, indem sein König, sobald er an den Brettrand gedrängt wird, sich in eine Ecke von der entgegengesetzten Farbe flüchtet, um dort auf Schach den Läufer vorzusetzen und, wenn der Gegner die Sperrung nicht aufhebt, patt zu werden.

Schwarz.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Ta7 — a8 †	Le6 — g8
2.	Kg6 — h6 oder	} Patt.
3.	T beliebig in der 8. Linie	} Patt.

Steht dagegen der König auf einem anderen Randfelde, so zieht man auf Schach nie den Läufer dazwischen, da er dann verloren geht.

Schwarz.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Tb6 — b8 †	Ld7 — e8
2.	Tb8 — a8 [c8, d8]	Kf8 — g8
3.	T n. e8 † nebst Matt in zwei Zügen.	

Man stellt vielmehr den König auf ein Randfeld von der Farbe des Läufers und hindert dann den feindlichen mittelst des Läufers sich demselben entgegenzustellen.

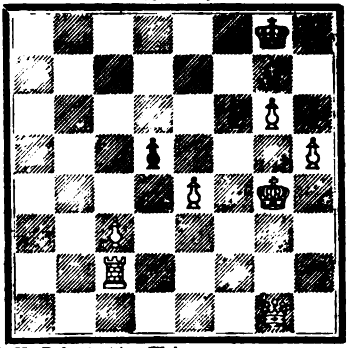
Schwarz.



	Weiss.	Schwarz.
1.	....	Kf8 — e8
2.	Kf6 — e6	Lh5 — g4 †
3.	K beliebig	
	Remis.	

Im praktischen Spiele dürfte es sich höchst selten ereignen, dass der Gewinn mit einem Thurm gegen einen Läufer zu erzwingen wäre; ein Beispiel dieser Art bildet folgendes Endspiel, in dem der Verfasser die weissen Steine führte — die Schlussstellung ist übrigens sehr ähnlich einer schon längst in der Literatur bekannten, die von Ponziani herrührt.

Schwarz.



(J. H. Zukertort.) Weiss.

Wir müssen hierbei bemerken, dass die tragikomische Stellung der schwarzen Dame von einem früher unternommenen, verunglückten Rochadenangriff herrührt.

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	f6 — f5 †
2.	Kg4 n. f5	Lg7 n. c3
3.	g6 — g7 !	Dh8 n. g7

Bei 3. . . . . Lc3 n. g7 setzt Weiss in drei Zügen matt, auf 3. . . . . Dh8 — h7 † folgt 4. Dg1 — g6.

4.	Dg1 n. g7 †	Lc3 n. g7
5.	Kf5 — g6	d5 n. e4

Auf 5. . . . . d5 — d4 folgt 6. Tc2 — c8 † Lg7 — f8 7. e4 — e5 d4 — d3 8. e5 — e6 d3 — d2 9. e6 — e7 d2 — d1 D 10. Tc8 n. f8 † und Matt.

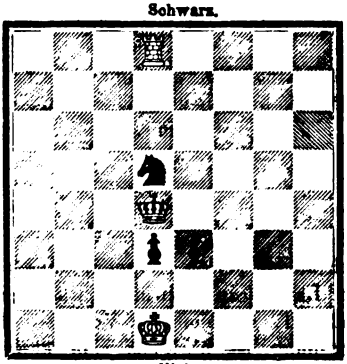
6.	Tc2 — c8 †	Lg7 — f8
7.	Tc8 — e8	e4 — e3

8. Te8 n. e3 † nebst Matt in drei Zügen.

Thurm gegen zwei Bauern und Läufer oder Springer.

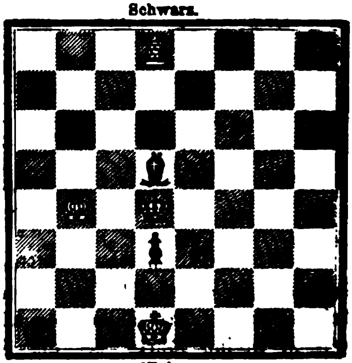
Der Thurm wird, sobald er hierbei von seinem König unterstützt werden kann, gegen zwei Bauern und Springer wohl stets remis machen, indem er eine solche Stellung einnimmt, dass die Bauern nicht vorrücken können, ohne dass sie genommen werden. Gegen zwei Bauern und Läufer ist die Führung des Thurmes, soll ein Remis erreicht werden, sehr schwierig, ja sind dieselben bereits auf dem sechsten Felde angelangt, so werden sie sehr oft gewinnen.

Schwarz.



Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Kd1 — e1	d3 — d2 †
2.	Ke1 — e2	Kd4 — c4
3.	Td8 — c8 †	Kc4 — b3
4.	Tc8 — d8	Sd5 — c3 †
5.	Ke2 n. e3	

Remis.

Oder:

	Weiss.	Schwarz.
1.	Td8 — d7	d3 — d2
2.	Td7 — d6	Kd4 — e5

Auf 2. . . . . . Kd4 — e4 folgt 3. Kd1 — c2 Sd5 — b4 † 4. Kc2 — c3.

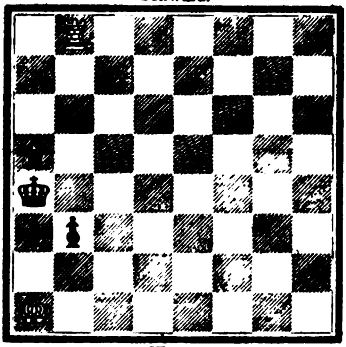
3.	Td6 — c6	Ke5 — e4
4.	Tc6 — c2	Ke4 — d3
5.	Tc2 n. d2 †	e3 n. d2

Patt.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Kd1 — e1	Kd4 — c5
2.	Td8 — c8 †	Kc5 — b4
3.	Tc8 — b8 †	Kb4 — c3
4.	Tb8 — c8 †	Ld5 — c4

und Schwarz gewinnt.

Schwarz.



Weiss.

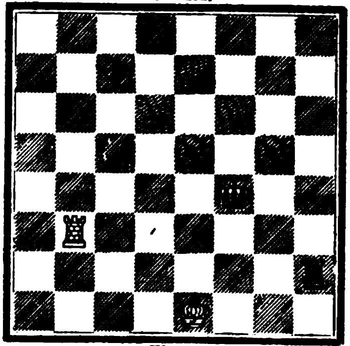
	Weiss.	Schwarz.
1.	Tb8 — a8	a3 — a2
2.	Ka1 — b2	Ka4 — b5
3.	Ta8 — b8 †	La5 — b6
4.	Tb8 — a8	Lb6 — d4 †
5.	Kb2 n. b3 nebst Remis.	

Sind die beiden Bauern nicht verbunden, so hat der Thurm den einen aufzuhalten, der König den anderen, um Remis herbeizuführen. Dass dies nicht immer zu bewerkstelligen ist, beweist unter Anderem das Endspiel der 10. Matchpartie zwischen A. Anderssen und P. Morphy — vergl. 689.

Thurm gegen Thurm und Bauer.

Der Thurm wird nicht selten gegen Thurm und Bauer remis machen, sobald sein König sich vor dem feindlichen Bauer befindet. Derartige Stellungen kommen im praktischen Spiel recht oft vor und sind sehr schwer zu behandeln. Aus den folgenden Beispielen werden die Prinzipien der Spielführung für beide Theile zu ersehen sein.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Tb3 — a3	e5 — e4

I.

Weiss.	Schwarz.
2. Ta3 — b3 !	

Mit 2. Ta3 — a8 würde Weiss verlieren, wie weiterhin ausgeführt werden wird. Der Thurm verlässt erst die dritte Linie, nachdem der Bauer in derselben angelangt ist.

2.	Th2 — a2
3. Tb3 — c3	e4 — e3
4. Tc3 — c8 !	Kf4 — f3
5. Tc8 — f8 †	

Bleibt nun der schwarze König am Bauer, so giebt der Thurm immerwährendes Schach, entfernt er sich von demselben, so erobert ihn Weiss.

II.

Weiss.	Schwarz.
2. Ta3 — a8 ?	Kf4 — f3 !
3. Ta8 — f8 †	Kf3 — e3
4. Ke1 — f1	Th2 — h1 †
5. Kf1 — g2	Th1 — e1
6. Tf8 — e8	Ke3 — d2
7. Kg2 — f2	

Auf 7. Te8 — d8 † folgt 7. . . . . Kd2 — e2.

7.	e4 — e3 †
8. Kf2 — g2	

Auf 8. Kf2 — f3 folgt 8. . . . . Te1 — f1 † 9. Kf3 — g2 Tf1 — f7 u. s. w.

8.	Kd2 — e2

Mit 8. . . . . e3 — e2 wäre das Spiel remis.

9. Te8 — e7	Te1 — d1
10. Te7 — e8	Td1 — d7
11. Te8 — e6	

Auf 11. Te8 — g8 folgt 11. . . . . Ke2 — d1 nebst 12. . . . . e3 — e2.

11.	Td7 — g7 †
12. Kg2 — h2	Ke2 — f2
13. Te6 — f6 †	Kf2 — e1
14. Tf6 — e6	e3 — e2
15. Te6 — d6	Tg7 — c7
16. Kh2 — g2	Tc7 — c2
17. Td6 — d7	Tc2 — d2
18. Td7 — b7	Td2 — d8
19. Tb7 — b1 †	Ke1 — d2
20. Tb1 — b2 †	Kd2 — e3
21. Tb2 — b3 †	Td8 — d3
22. Tb3 — b1	Td3 — d1
23. Tb1 — b3 †	Ke3 — d4
24. Tb3 — b4 †	Kd4 — c5

und Schwarz gewinnt.

Schwarz.



Weiss.

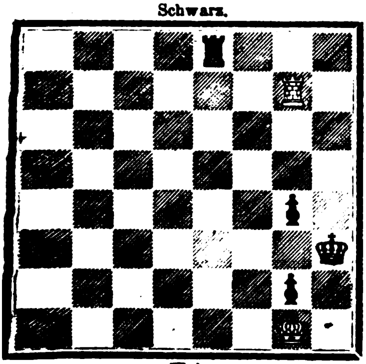
Weiss.	Schwarz.
1.	Td6 — e6 †

Wäre Weiss am Zuge, so würde das Spiel dadurch nicht verändert, da er nur den Thurm in der b-Linie oder den König nach e1 ziehen dürfte.

2.	Ke2 — f3	Te6 — e5
3.	Tb8 — b7	Kc1 — d2
4.	Tb7 — d7 †	Kd2 — c3
5.	Td7 — c7 †	Kc3 — b3
6.	Tc7 — b7 †	Kb3 — c4
7.	Tb7 — c7 †	Te5 — c5

und Schwarz gewinnt.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Tg7 — h7 †	Kh3 — g3
2.	Th7 — e7	Te8 n. e7

Patt.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Tf7 — g7 †	Kg1 — f1 !
2.	Tg7 — h7	Tb2 — f2 †
3.	Kf3 — g3	Tf2 — g2 †
4.	Kg3 — f3	Kf1 — g1

und Schwarz gewinnt.

Stände aber der schwarze König ursprünglich auf h1, so macht Weiss remis mit:

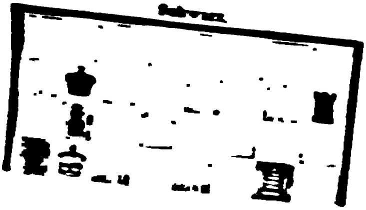
	Weiss.	Schwarz.
1.	Tf7 — g7	Tb2 — b1
2.	Kf3 — f2	Tb1 — g1
3.	Tg7 — a7	Tg1 — g2 †
4.	Kf2 — f1	Tg2 — g8
5.	Kf1 — f2	Tg8 — f8 †
6.	Kf2 — g3	Tf8 — f1
7.	Ta7 — a2	Tf1 — g1 †
8.	Kg3 — h3	

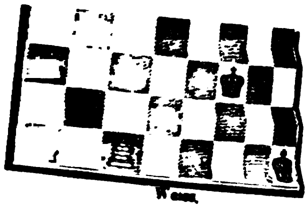
Auch 8. Kg3 — f3 Tg1 — g8 [8. . . . . Tg1 — c1 9. Kf3 — g3] 9. Ta2 — a1 † Tg8 — g1 10. Ta1 — a2 führt zum Remis.

Endspiel.

[illegible] gegen Thurm und zwei Bauern kann der Thurm nicht selten [illegible] machen und, ist er von einem Bauer unterstützt, zuweilen sogar [illegible].

Schwarz.





Weiss.

Der weisse Thurm bleibt so lange an der 5. Linie, wie der schwarze an der siebenten; verlässt dieser die seine, so giebt der weisse Thurm Schach und sein König nimmt den g-Bauer.

Weiss.	Schwarz.
1.	Tb2—a2

Auf 1. . . . . Tb2—b3 folgt auch:

2. Tc1—c3†	Kf3—g4

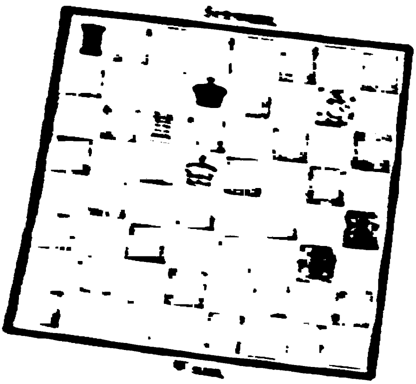
Auf 2. . . . . Kf3—f2 folgt 3. Tc3—c2† oder auch:

3. Tc3 n. g3†	Kg4 n. g3

Patt.

Hätte Weiss auf c3 oder c4 einen Bauer, so setzt Schwarz mit 1. . . . . Kf4—g3, in 4 Zügen matt; spielt er aber in obiger Stellung 1. . . . . Kf3—g4, so giebt Weiss ewiges Schach oder erzwingt Patt.

Schwarz.



Weiss.

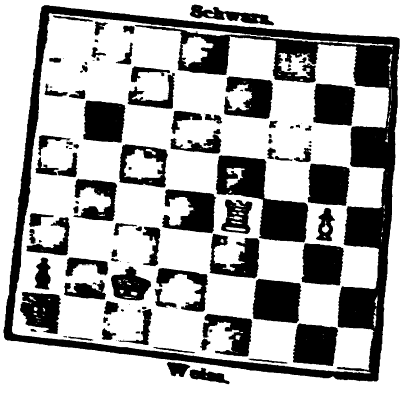
Weiss.	Schwarz.
1. [illegible] — a[illegible]	Ta[illegible]—g8

Auf 1. . . . . g[illegible]—g[illegible] folgt 2. [illegible] g[illegible]—g[illegible] D. [illegible] g[illegible]—g[illegible] D, [illegible] die schwarze Dame den [illegible] König mit Schach, so geht [illegible] worauf Weiss auf jedes Schach den [illegible] erzwingt.

2. T[illegible]—a[illegible]†	K[illegible]—e8

Auf 2. . . . . K[illegible]—d8 oder

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Te4—e1†	Tb6—b1
2. Te1—e1	Tb1 n. e1†

3 folgt 8. Ta7 — a8 † K beliebig
Ta8 n. g8 g3 — g2 5. T † nebst
g7 — g8 D.

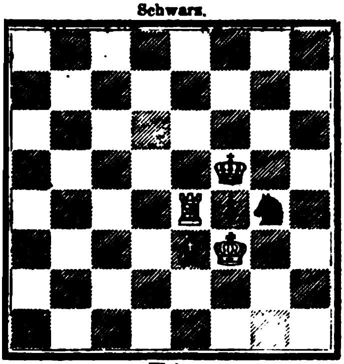
	Weiss.	Schwarz.
3.	Kd5 — e6 und gewinnt.	

	Weiss.	Schwarz.
3.	Kc2 n. c1	h6 — h5
4.	g4 n. h5	g5 — g4
5.	h5 — h6	g4 — g3
6.	h6 — h7	g3 — g2
7.	h7 — h8 L † und Matt.	

Thurm gegen zwei kleine Offiziere und Bauer.

Gegen zwei Springer und Bauer wird der Thurm remis machen, in-
em er den Bauer schlägt, gegen Bauer und zwei Läufer oder Läufer
id Springer wird er dagegen verlieren.

Schwarz.



Weiss.

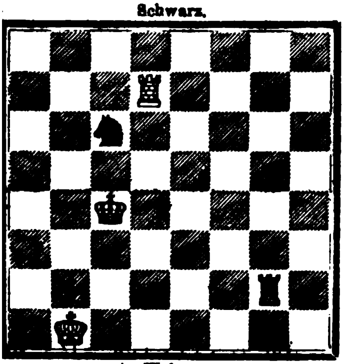
	Weiss.	Schwarz.
1.	Te4 — a4	Sg4 — e5 †
2.	Kf3 — e2	Le3 — c5
3.	Ta4 — a5	f4 — f3 †
4.	Ke2 — f1	Lc5 — d4
5.	Ta5 — a4	Kf5 — e4
6.	Ta4 — a2	Se5 — g4
7.	Ta2 — d2	Sg4 — e3 †
8.	Kf1 — f2	Se3 — f5 †
9.	Kf2 — f1	Sf5 — g3 †
10.	Kf1 — e1	Ld4 — c3

und Schwarz gewinnt.

Thurm gegen Thurm und Springer.

Gewöhnlich macht Thurm gegen Thurm und Springer remis, die
Übermacht entscheidet nur in manchen Stellungen, wo der König der
schwächeren Partei bereits auf ein geringes Terrain beschränkt ist.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Td7 — c7	

I.

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	Kc4 — c5
2.	Tc7 — b7	Sc6 — b4
3.	Tb7 — b5 † !	Kc5 — c4
4.	Tb5 — c5 †	Kc4 — b3
5.	Tc5 — c3 †	Kb3 — a4
6.	Tc3 — a3 †	Ka4 — b5
7.	Ta3 — a5 †	

Bei 7. Ta3 — b3 gewinnt Schwarz mit 7. . . . . Tg2 — d2

nebst 8. . . . . . Sb4 — d8 resp. 8. . . . . Td2 — d1 † und Matt.

Weiss.	Schwarz.
7.	Kb5 — c6
8. Ta5 — c5 †	Kc6 — d6
9. Tc5 — c4 und erzwingt Remis.	

II.

Weiss.	Schwarz.
1.	Kc4 — b3
2. Tc7 — g7	Tg2 — c2
3. Tg7 — b7 †	

Wir werden unter A. sehen, wie Weiss bei 3. Tg7 — g3 † verliert.

3.	Kb3 — c3
4. Tb7 — b3 †	Kc3 n. b3 Patt.

A.

Weiss.	Schwarz.
3. Tg7 — g3 †	Tc2 — c3
4. Tg3 — d3	

Die einzige Chance, die Weiss bleibt.

4.	Sc6 — d4

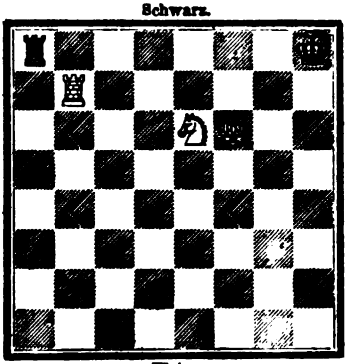
Auch 4. . . . Sc6 — e5 gewinnt, aber nicht 4. . . . . Sc6 — b4 5. Td3 n. c3 † Kb3 n. c3 nebst Patt.

5. Td3 — e3	Sd4 — b5
6. Te3 — d3	Sb5 — a3 † und Matt

Oder:

Weiss.	Schwarz.
6. Td3 n. c3 †	Sb5 n. c3 † und Matt.

Schwarz.



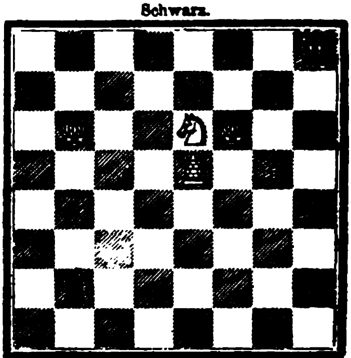
Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Tb7 — c7	

I.

1.	Kh8 — g8

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Te5 — c5	Tb2 — b6

Auf 1. . . . . Tb2 — f2 † folgt 2. Kf6 — g6 Tf2 — g2 † 3. Se6 — g5.

	Weiss.	Schwarz.
2.	Kf6 — g6	Ta8 — e8
3.	Tc7 — c6	Te8 — a8
4.	Se6 — g5	Kg8 — h8
5.	Sg5 — h7	Ta7 — g8 †
6.	Kg6 — h6	Tg8 — a8
7.	Sh7 — f6	Ta8 — f8
8.	Kh8 — g6	Tf8 — a8

9. Tc6 — c7 und erzwingt den Sieg.

II.

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	Ta8 — a6

Auf einen Thurmzug in der 8. Linie gewinnt 2. Kf6 — f7, auf jeden anderen 2. Tb7 — b8 † Kh8 — h7 3. Se6 — g5 † etc.

2.	Tc7 — e7	Ta6 — a8

Auf 2. . . . . Kh8 — g8 folgt 3. Kf6 — g6 Ta6 — a8 4. Te7 — c7 und wie bei I.

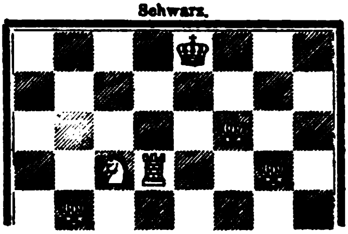
3.	Kf6 — g6	Ta8 — c8
4.	Te7 — d7	Tc8 — g8 †
5.	Kg6 — h6	Tg8 — a8

6. Se6 — f4 nebst Matt in drei Zügen.

	Weiss.	Schwarz.
2.	Kf6 — f7	Tb6 — b7 †

3. Se6 — c7 und gewinnt.

Schwarz.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Sc5 — e6	Tb4 — b8
2.	Se6 — g7 †	Ke8 — f8
3.	Td5 — d7	Tb8 — b6 †
4.	Sg7 — e6 †	Kf8 — g8
5.	Td7 — e7	Tb6 — a6
6.	Kf6 — g6	Ta6 — a8
7.	Te7 — d7	Ta8 — b8
8.	Td7 — d6	Tb8 — a8
9.	Td6 — c6	Ta8 — b8
10.	Se6 — g5	Kg8 — f8
11.	Tc6 — e6	Tb8 — a8
12.	Sg5 — h7 †	Kf8 — g8
13.	Te6 — e7	Ta8 — a6 †

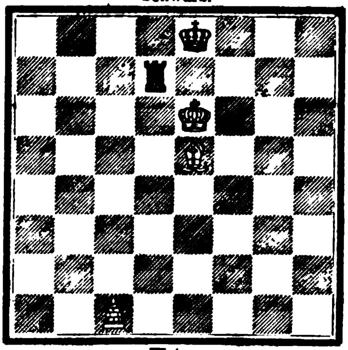
14. Sh7 — f6 † nebst Matt in vier Zügen.

Thurm gegen Thurm und Läufer.

Das Endspiel des Thurmes gegen Thurm und Läufer ist noch nicht so analysirt, dass sich ein unumstössliches Urtheil darüber abgeben liesse. Zunächst lässt sich nicht erweisen, dass Thurm und Läufer den feindlichen König stets an den Brettrand treiben können, dann aber, dass in allen Randstellungen der Gewinn zu erzwingen wäre. Wir geben zunächst die vier Randstellungen der Könige in der Königs- (in der Damenlinie ist das Spiel dasselbe), der Läufer-, der Springer- und der Thurmlinie.

I.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Tc1 — c8 †	Td7 — d8
2. Tc8 — c7	Td8 — d2
3. Tc7 — b7	Td2 — d1
4. Tb7 — g7	

A.

Weiss.	Schwarz.
4.	Td1 — f1
5. Le5 — g3	

a.

Weiss.	Schwarz.
5.	Ke8 — f8
6. Tg7 — g4	Kf8 — e8
7. Tg4 — c4	Tf1 — d1

Bei 7. . . . . Ke8 — f8 gewinnt Weiss mit 8. Lg3 — e5 Kf8 — g8 9. Tc4 — h4.

Weiss.	Schwarz.
8. Lg3 — h4	Ke8 — f8
9. Lh4 — f6	Td1 — e1 †
10. Lf6 — e5	Kf8 — g8
11. Tc4 — h4 und gewinnt.	

b.

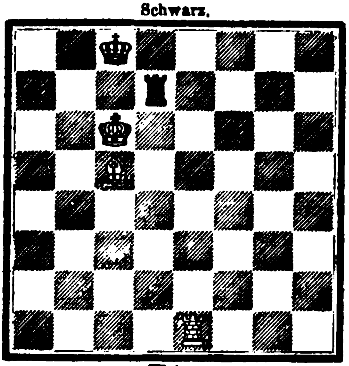
Weiss.	Schwarz.
5.	Tf1 — f3
6. Lg3 — d6	Tf3 — e3 †
7. Ld6 — e5	Te3 — f3
8. Tg7 — e7 †	Ke8 — f8
9. Te7 — c7	Kf8 — g8
10. Tc7 — g7 †	Kg8 — f8
11. Tg7 — g4	Kf8 — e8
12. Le5 — f4 und gewinnt.	

B.

Weiss.	Schwarz.
4.	Ke8 — f8
5. Tg7 — h7	Td1 — g1
6. Th7 — c7	Kf8 — g8 !
7. Tc7 — c8 †	Kg8 — h7
8. Tc8 — h8 †	Kh7 — g6
9. Th8 — g8 †	K beliebig
8. Tg8 n. g1.	

II.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Te1 — e8 †	Td7 — d8
2. Te8 — e7	

A.

Weiss.	Schwarz.
2.	Td8 — g8
3. Te7 — a7	Kc8 — b8
4. Ta7 — b7 †	Kb8 — a8
5. Le5 — d6	Tg8 — e8 †

Auf 5. . . . . Tg8 — g1 entscheidet 6. Tb7 — b8 † Ka8 — a7 7. Tb8 — h8 Tg1 — g6 8. Th8 — h1, auf 5. . . . . Tg8 — g7 6. Tb7 — b8 †

Ka8 — a7 7. Tb8 — b1 Ka7 — a8
8. Tb1 — e1.

Weiss.	Schwarz.
6. Ld6 — c7	Tc8 — g8
7. Tb7 — b1	Tg8 — g6 †
8. Lc7 — d6	Tg6 — g7
9. Tb1 — e1	Tg7 — h7

Auf 9. . . . . Tg7 — e7 folgt
10. Ld6 n. e7.

10. Te1 — e8 † Ka8 — a7
11. Ld6 — c5 † nebst Matt in 2 Zügen.

B.

Weiss.	Schwarz.
2.	Td8 — d2
3. Te7 — f7	

a.

Weiss.	Schwarz.
3.	Td2 — d8
4. Lc5 — e7	Td8 — g8
5. Tf7 — f5	Kc8 — b8
6. Le7 — d6 †	Kb8 — c8
7. Tf5 — b5 und gewinnt.	

b.

Weiss.	Schwarz.
3.	Td2 — d1
4. Tf7 — a7	Td1 — b1

Auf 4. . . . . Kc8 — b8 folgt
5. Ta7 — a4 Td1 — c1 6. Ta4 — e4.

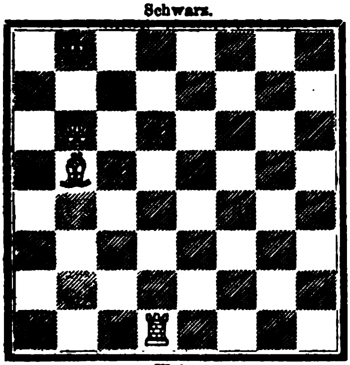
5. Lc5 — a3 Kc8 — b8

Auf 5. . . . . Tb1 — b3 folgt
6. La3 — d6 Tb3 — c3† 7. Ld6 — c5 Tc3 — b3 8. Ta7 — c7 † Kc8 — b8 Tc7 — e7 Kb8 — a8 10. Te7 — e4.

Weiss.	Schwarz.
6. Ta7 — e7	Kb8 — a8
7. Te7 — e4	Tb1 — b7
8. Te4 — e5	Ka8 — a7
9. Te5 — a5 †	Ka7 — b8
10. La3 — d6 †	Kb8 — c8
11. Ta5 — a8 †	Tb7 — b8
12. Ta8 n. b8 † und Matt.	

III.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Td1 — d8 †	Tc7 — c8
2. Td8 — d7	Tc8 — c2

Auf 2. . . . . Tc8 — g8 folg
3. Lb5 — c6 nebst 4. Td7 — a7 auf 2. . . . . Tc8 — f8 3. Td7 — d6 Tf8 — c8 4. Lb5 — a6 Tc8 — f8 5. La6 — f1 Kb6 — c8 6. Lf1 — h3 † Kc8 — b8 7. Td6 — g6 Kb8 — a8 8. Lh3 — d7 Tf8 — b8 † 9. Kb6 — a6 Tb8 — d8 [9. . . . . Tb8 — f8 10. Tg6 — b6 nebst 11. Ld7 — c6 †] 10. Tg6 — f6 Ka8 — b8 11. Ka6 — b6 Td8 — g8 12. Tf6 — f5 Tg8 — d8 13. Ld7 — c6 Kb8 — c8 14. Tf5 — a5.

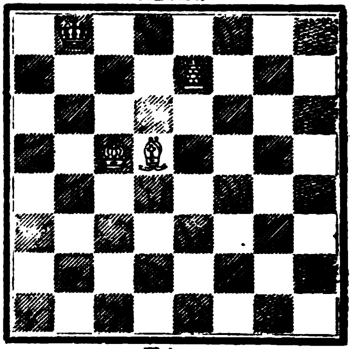
Weiss.	Schwarz.
3. Td7 — f7	Tc2 — c3
4. Lb5 — a4	Tc3 — c1
5. La4 — c6	Tc1 — b1 †
6. Kb6 — c5	Tb1 — b2 !

Auf einen jeden anderen Zug

verliert Schwarz, wie leicht nachzuweisen: 6. . . . . Tb1—c1† 7. Kc5—d6 Tc1—g1 [7. . . . . Tc1—d1† 8. Lc6—d5 Td1—d2 9. Tf7—b7† Kb8—c8 10. Tb7—a7 Td2—b2 11. Ta7—f7] 8. Lc6—e4 Tg1—g5! 9. Tf7—b7† Kb8—c8 10. Tb7—a7 Tg5—b5 11. Le4—c6 Tb5—b4 12. Ta7—f7 Kc8—b8 13. Tf7—f8† Kb8—a7 14. Kd6—c5 Tb4—b8 15. Tf8—f7† Ka7—a6 16. Tf7—f4; 6. . . . . Tb1—d1 7. Lc6—d5 Td1—c1† 8. Kc5—d6 Tc1—c7 9. Tf7—f2 Tc7—c8 10. Tf2—a2 Tc8—d8† 11. Kd6—c6 Td8—d7 12. Ta2—b2† Kb8—c8 13. Ld5—e6; 6. . . . . Tb1—g1 7. Lc6—e4 Tg1—c1† 8. Kc5—d6 Tc1—c8 9. Le4—d5 Tc8—d8† 10. Kd6—c5 Td8—c8† 11. Ld5—c6 Tc8—c7 12. Tf7—f8† Tc7—c8 13. Tf8—f2 Tc8—c7 14. Kc5—d6 Tc7—c8 15. Tf2—b2† Kb8—a7 16. Kd6—c5 Tc8—d8 17. Tb2—a2† Ka7—b8 18. Kc5—b6; 6. . . . . Tb1—g1 7. Lc6—e4 Tg1—g8 8. Kc5—b6 Kb8—c8 9. Tf7—a7 Tg8—g1 10. Kb6—c6 Kc8—b8 11. Ta7—b7† Kb8—c8 12. Te7—h7 Kc8—b8 13. Th7—h8† Kb6—a7 14. Kc6—c5 Tg1—c1† 15. Kc5—b5 Tc1—c8 16. Th8—h7† Ka7—b8 17. Th7—b7† Kb8—a8 18. Kb5—a5 und gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Lc6—d5	Tb2—h2
8.	Tf7—b7†	Kb8—c8
9.	Tb7—e7	Kc8—b8

Schwarz.

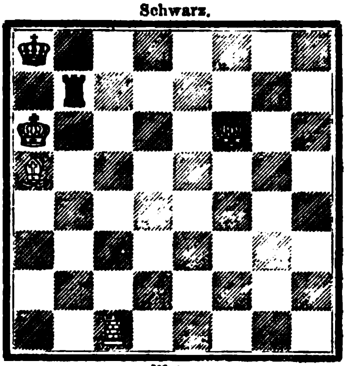


Weiss.

In dieser Position ist es bis jetzt nicht nachgewiesen, dass Weiss den Sieg erzwingen könne.

IV.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Tc1—f1	Tb7—b2

Bei 1. . . . . Tb7—a7† 2. Ka6—b6 Ta7—b7† gewinnt Weiss mit 3. Kb6—c6 Tb7—b2 [3. . . . . Tb7—b8 4. La5—b6 Tb8—b7 5. Lb6—c7] 4. La5—b6 Tb2—c2† 5. Lb6—c5 Tc2—b2 6. Tf1—a1† Ka8—b8 7. Lc5—d6†; bei 1. . . . . Tb7—b8 mit 2. La5—c7 Tb8—e8 3. Lc7—d6 Te8—d8 4. Tf1—f6 Td8—c8 5. Ka6—b6 Tc8—d8 6. Tf6—g6 Td8—e8 7. Tg6—g4.

2. Tf1—f6

Bei 2. Tf1—f4 Tb2—b1 3. La5—b4 macht Schwarz remis mit 3. . . . . Tb1 n. b4.

A.

Weiss.		Schwarz.
2.	. . . .	Tb2—b1
3.	La5—b6	Tb1—a1 †
4.	Ka6—b5	Ka8—b7

Auf 4. . . . . Tb1—c1 folgt 5. Lb6—c5.

5.	Tf6—f7 †	Kb7—c8
6.	Kb5—c6	Ta1—c1 †
7.	Lb6—c5	Tc1—d1
8.	Tf7—a7 u. s. w. wie II.	

B.

Weiss.		Schwarz.
2.	. . . .	Tb2—b7

Auf 2. . . . . Tb2—b8 folgt 3. La5—c7 Tb8—c8 4. Ka6—b6 Tc8—c8 5. Lc7—d6 u. s. w.

3.	Tf6—h6	Tb7—a7 †
4.	Ka6—b6	Ta7—b7 †
5.	Kb6—c6	Tb7—b2
6.	La5—b6	Tb2—c2 †
7.	Lb6—c5	Tc2—b2
8.	Th6—h4 und gewinnt.	

Wir haben eben gesehen, dass selbst in den Randstellungen mit sich gegenüberstehenden Königen der Sieg der Uebermacht in einem Falle nicht nachweisbar war. Von anderen Randstellungen sind nach den Ausführungen der Herren Kling und Kuiper folgende vier Klassen, die sich wagerecht fortgerückt über das ganze Brett wiederholen, unauflösbar, führen also zum Remis.

1. Klasse: unterscheidet sich von den übrigen durch grössere Entfernung der Könige.

Schwarz.



Weiss

2. Klasse: die Könige stehen einander nicht gerade, sondern schräg auf Feldern derselben Farbe gegenüber.

Schwarz.

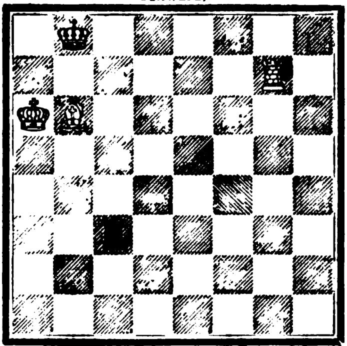


Weiss

3. Klasse: die Könige stehen in Springerentfernung von einander, der schwarze Thurm kann zur Seite seines Königs ein Schach des anderen Thurmes decken (Szén'sche Position).

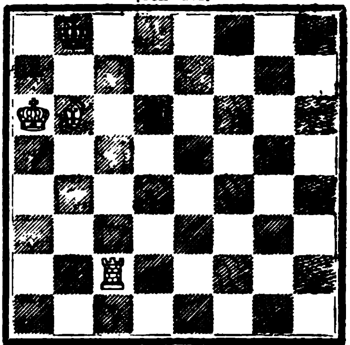
4. Klasse: dieselbe Königsstellung wie in der 3. Klasse, der schwarze Thurm hält aber den Läufer auf der sechsten Linie gefesselt.

Schwarz.



Weiss.

Schwarz.

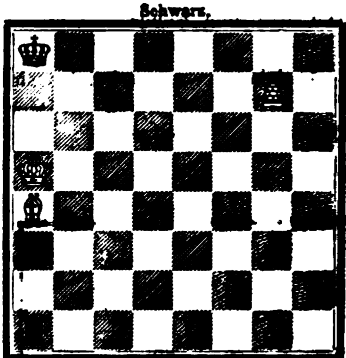


Weiss.

Ausnahmen, in denen Thurm und Läufer gegen Thurm gewinnen, sind in diesen 4 Klassen sehr wenig zahlreich. In der 1. Klasse giebt es nur eine einzige Ausnahmestellung, nämlich sobald der schwarze König in der Ecke steht.

Weiss gewinnt in dem veranschaulichten Falle durch 1. Ka5—b6,

Schwarz.

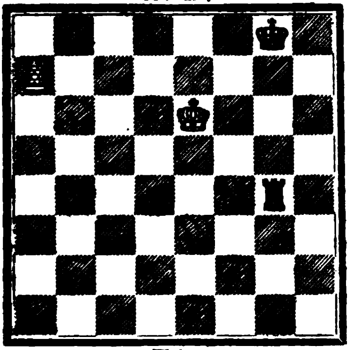


Weiss.

Auch in der 2. Klasse giebt es nur eine Ausnahmestellung.

Der schwarze Thurm steht auf g4, stände er auf g6, so giebt

Schwarz.



Weiss.

Weiss Matt in 2 Zügen; auf einem jeden anderen Felde der g-Linie geht der schwarze Thurm verloren.

Weiss.		Schwarz.
1.	Ta7 — a8 †	Kg8 — h7
2.	Ke6 — f5 !	

Auf 2. Ke6 — f7 folgt 2. . . . . Tg4 — g7 † !.

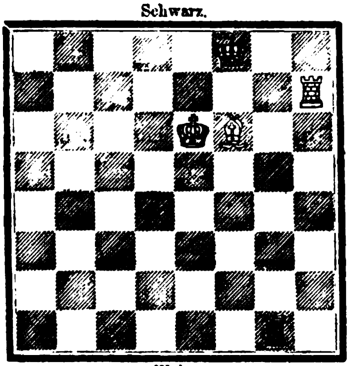
2.	. . . .	Tg4 — g8
3.	Ta8 — a7 †	Kh7 — h6
4.	Ta7 — a4 und gewinnt.	

In der einzigen Ausnahmestellung der 3. Klasse gewinnt Weiss durch:

Weiss.		Schwarz.
1.	Th7 — h4	Tg1 — e1 †
2.	Lf6 — e5	Te1 — g1
3.	Th4 — c4	Tg1 — g6 †
4.	Le5 — f6	Kf8 — g8
5.	Tc4 — c8 †	Kg8 — h7
6.	Tc8 — h8 † und Matt.	

Die ganz ähnliche Stellung dieser Klasse — Weiss: Kg6, Td7, Lf6; Schwarz: Kf6, Td1 — führt zum Remis.

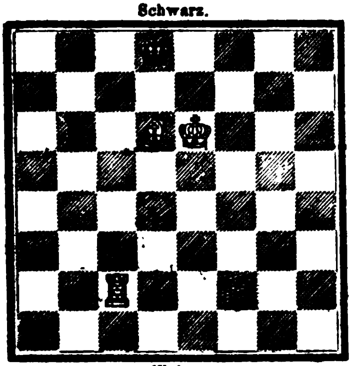
Schwarz.



Weiss.

Die 4. Klasse endlich hat zwei Ausnahmestellungen:

Schwarz.



Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Tc2 — c1	Tb6 — a6
2.	Tc1 — h1	Kd8 — c8
3.	Th1 — b1	Ta6 — a8
4.	Ke6 — e7	Ta8 — a7
5.	Ke7 — e8	Ta7 — a8
6.	Tb1 — b2 und gewinnt.	

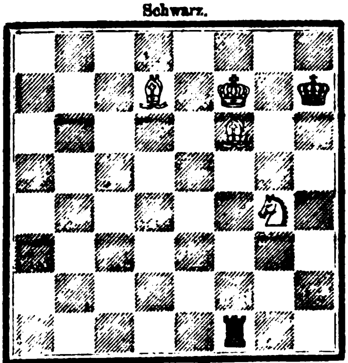
	Weiss.	Schwarz.
1.	Tg2 — a2	Kf8 — g8
2.	Ta2 — a8 †	Kg8 — h7
3.	Ke6 — f7	Th6 n. f6 †
4.	Kf7 n. f6	Kh7 — h6
5.	Ta8 — h8 † und Matt.	

Wir haben schon am Anfange dieses Kapitels bemerkt, dass es nicht immer gelingt den König mit Thurm und Läufer an den Brettrand zu treiben, wird aber selbst derselbe aus der Mitte nach dem Rande getrieben, so wird es ihm wohl stets gelingen eine von den Remispositionen zu erlangen; unser Urtheil über das Endspiel von Thurm und Läufer gegen Thurm ist daher folgendes: steht der feindliche König in der Mitte, so wird das Spiel remis, steht er am Rande, so hängt das Resultat davon ab, ob eine von den von uns durchgeführten Gewinnpositionen herbeizuführen ist.

Thurm gegen drei leichte Offiziere.

Gegen zwei Läufer und einen Springer verliert der Thurm, gegen zwei Springer und einen Läufer macht er remis, sobald es ihm gelingt, sich für den Läufer zu opfern; treibt die stärkere Partei den König in die Ecke, so muss sie sehr darauf achten, dass bei Pattstellungen der Thurm sehr geschickt ist, durch immerwährendes Schach remis zu machen.

Schwarz.



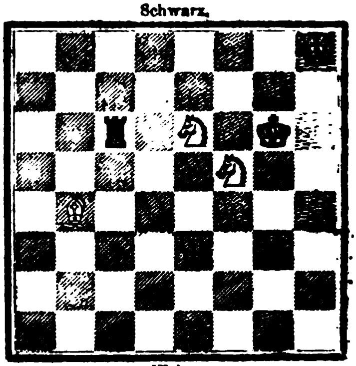
Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Ld7 — b5	

A.

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	Tf1 — f5
2.	Lb5 — a4	Tf5 — e5
3.	Lf6 — e5	Te5 — e1

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Kg6 — f7	Kh8 — h7

Auf 1. . . . . Tc6 — c8, c4, c2 entscheidet 2. Lb4 — e7.

2.	Lb4 — f8 und gewinnt.	

Weiss.	Schwarz.
4. Sg4 — f6 †	Kg8 — h8
5. Sf6 — d7 †	Kh8 — h7
6. Le5 — g7	Tc1 — c7
7. La4 — c2 †	Tc7 n. c2
8. Sd7 — f8 † und Matt.	

B.

1.	Tf1 — f3
2. Lb5 — e2	Tf3 — a3
3. Lf6 — e7	Ta3 — b3

Auf 3. . . . . Ta7 — a7 folgt 4. Le2 — d3† Kh7 — h8 5. Ld3 — f5 Ta7 — c7 6. Sg4 — e5 nebst 7. Se5 — d7.

4. Sg4 — f6†	Kh7 — h6

Auf 4. . . . . Kh7 — h8 folgt 5. Le2 — g4 Tb3 — b8 6. Sf6 — d7 Tb8 — b5! 7. Sd7 — f8 Tb5 — b7 8. Lg4 — f5 Tb7 — a7 9. Sf8 — d7.

5. Sf6 — g8 †	Kh6 — h7
6. Le2 — g4	Tb3 — b5
7. Le7 — f8	Tb5 — g5
8. Sg8 — f6†	Kh7 — h8
9. Lg4 — d7	Tg5 — g6
10. Ld7 — c8	Tg6 — g5
11. Lf8 — h6	Tg5 — g6
12. Sf6 — g4	Tg6 — g8
13. Lc8 — d7 und gewinnt.	

Schwarz.



Weiss.

Schwarz macht remis mit 1. . . . . Td7 — d2.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1.	Ke2 — f2
2. Tg1 — d1	Sa5 — b3 †
3. Kc1 — b2	

Auf 3. Kc1 — c2 folgt 3. . . . . Lf3 n. d1 † und auf 4. Kc2 n. d1 Sg2 — e3 † und Matt.

3.	Lf3 n. d1
4. a6 — a7	Ld1 — f3
5. Kb2 n. b3	Kf2 — g1
6. h2 — h4	Sg2 n. h4
7. Kb3 — c4	Sh4 — f5
8. Kc4 — c5	Sf5 — e7
9. Kc5 — b6	Se7 — c8†

und Schwarz gewinnt.

Schwarz.

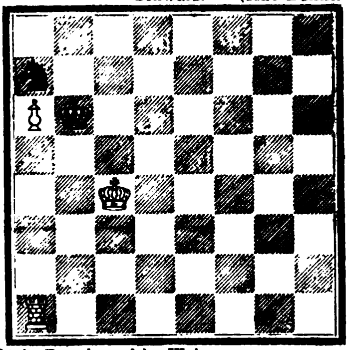


Schwarz macht remis mit 1. . . . . Tg6 — g7 †! 2. Lf6 n. g7 patt.

Thurm und Bauer gegen Springer.

Thurm und Bauer werden gegen Springer fast immer gewinnen.

Schwarz. (Mac Donnell.)



(De la Bourdonnais). Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Kc4—d5	Sa7—b5
2.	Kd5—e5	

A.

	Weiss.	Schwarz.
2.	....	Kb6—a7
3.	Ke5—c6	Sb5—c7 †
4.	Ke6—d6	Sc7 n. a6
5.	Kd6—c6 und gewinnt.	

B.

	Weiss.	Schwarz.
2.	....	Sb5—a7
3.	Ke5—d6	Sa7—c8 †
4.	Kd6—d7	Sc8—a7
5.	Kd7—d8	Sa7—c6 †

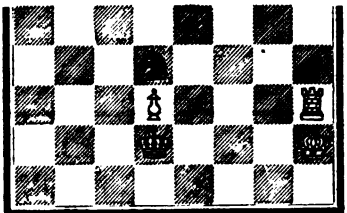
Auf 5. .... Kb5—c6 gewinnt 6. Ta1—b1.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Kd8—c8	Kb6—a7
7.	Kc8—c7	Sc6—b8
8.	Ta1—a4	Sb8 n. a6 †
9.	Kc7—c6 und gewinnt.	

C.

	Weiss.	Schwarz.
2.	....	Sb5—c7
3.	a6—a7	Kb6—b7
4.	Ke5—f6	Kb7—a8
5.	Kf6—e7	Sc7—b5
6.	Ke7—d7	Sb5 n. a7
7.	Ta1—b1 und gewinnt.	

In sehr wenigen Positionen wird der Springer gegen Thurm und Bauer remis machen.



Weiss.

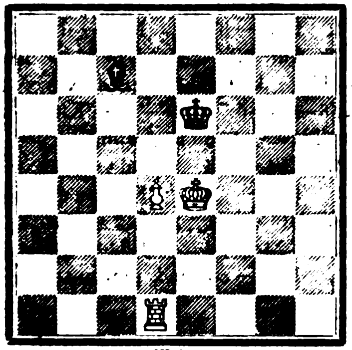
	Weiss.	Schwarz.
1.	Kb2—g2	Kd2—e2
2.	Th3—g3	Sd4—f5
3.	Tg3—h3	Sf5—d4

Remis.

Thurm und Bauer gegen Läufer.

Der Läufer wird gegen Thurm und Bauer gewöhnlich verlieren.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Td1 — a1	

Mit 1. d4 — d5 würde sich Schwarz den Sieg ungemein erschweren.

1.	Lc7 — b8
2. Ta1 — a6 †	Lb8 — d6
3. Ta6 — b6	Ke6 — d7
4. Ke4 — d5	Ld6 — g3
5. Tb6 — b7 †	Lg3 — c7
6. Tb7 — a7	Kd7 — d8

7. Kd5 — c6 und führt den Bauer zur Dame.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Th7 — h4	Lg4 — d1

Auf 1. . . . . Lg4 — f3 oder e2 gewinnt 2. Ke5 — e6.

2. d6 — d7

Dieser Zug ist besser als der von Stamma, dem Verfasser dieses Endspiels, angegebene 2. Th4—d4.

2.	Ld1 — b3

Auf irgend einen Königszug entscheidet 3. Th4 — d4.

3. Ke5 — d6	Lb3 — g8

4. Th4 — b4 und 5. Tb4 — b8 † und Matt.

Schwarz.

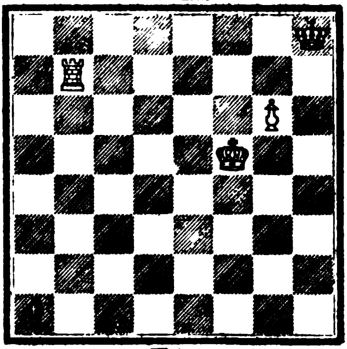


Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1.	Lc4 — b3
2. Ta7 — b7	Lb3 — c4
3. Tb7 — c7	Lb3 — a2

und Schwarz hält remis, indem er seinen Läufer in der Digonale nach f7 stets so stellt, dass er bei Kf5 — g6 Schach bieten kann.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. g6 — g7 †	Kh8 — h7

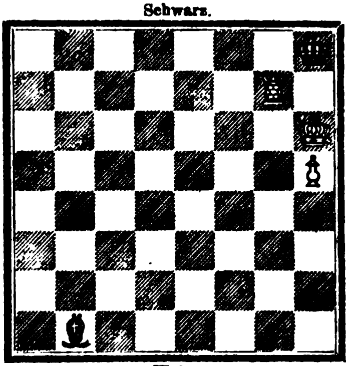
Auf 1. . . . . La1 n. g7 folgt 2. Kf5 — g6.

2. Tb7 — b1	La1 — d4

Auf 2. . . . . La1 n. g7 folgt 3. Tb1 — h1 † Kh7 — g8 4. Kf5 — g6 Kg8 — f8 5. Th4 — f1 † Kf8 — g8 6. Tf1 — c1 und gewinnt.

3. Tb1 — b4	Ld4 — f2
4. Tb4 — g4	Kh7 — g8
5. Kf5 — g6	Lf2 — d4
6. Tg4 — h4	Ld4 n. g7
7. Th4 — c4 und gewinnt.	

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Tg7 — b7	Lb1 — a2
2. Tb7 — b8 †	La2 — g8
3. Kh6 — g5	Kh8 — g7
4. Tb8 — b7 †	Kg7 — h8 !
5. Kg5 — g6	Lg8 — d5
6. Tb7 — h7 †	Kh8 — g8
7. Th7 — e7	Kg8 — h8
8. h5 — h6	Ld5 — a2
9. h6 — h7	La2 — b1 †
10. Kg6 — h6 und gewinnt.	

Hätte Weiss im 5. Zuge h5 — h6 gespielt, so würde Schwarz nach Lg6 — h7 6. Kg5 — f6 Lh7 — d3 Remis erlangt haben, indem er den König in der Ecke und den Läufer in der Diagonale b1 — h7 hielte.

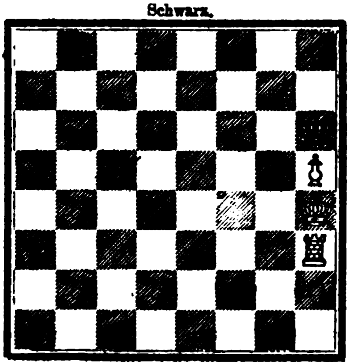
Stände in dem eben betrachteten Beispiel der weisse König auf f6, so wäre das Spiel remis, indem Weiss nach 1. Tg7 — b7 Lb1 — c2 2. Kf6 — g5 Lc2 — d3 3. Kg5 — h6 Kh8 — g8! 4. Tb7 — g7 † Kg8 — f8! nichts erreicht hätte, da der weisse König nun nicht nach der f-Linie kommen kann, ohne dass der schwarze nach der g-Linie zurückkehrt. Dieser Grund fiele fort, wenn der weisse Bauer noch auf h4 oder noch weiter zurück stände, der weisse König würde nach 5. Tg7 — g5 über h5 und g4 nach f-Linie gelangen und das Spiel gewinnen.

Das von den gegebenen Beispielen folgende Resumé über das Endspiel von Thurm und Bauer gegen Läufer ist: ist der Läufer von der Farbe des siebenten Feldes der Linie, in welcher der

Bauer steht, d. h. in den für den Läufer günstigeren Fällen, so gewinnt der Königs- oder Damenbauer meist, wenn er selbst schon auf dem 6. Felde steht, der Läuferbauer wenn er das 5. Feld nicht überschritten hat, der Springerbauer stets, der Thurmbauer, wenn er noch nicht auf dem fünften Felde steht.

Ungünstig sind alle Fälle für den Läufer von der Farbe des 8. Feldes der Linie, auf der der Bauer steht, er verliert z. B. dann auch gegen einen Thurmbauer auf dem 5. Felde.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Kh4 — g4	Ld2 — c1
2.	Kg4 — f5	Lc1 — d2
3.	Th3 — b3	Ld2 — c1
4.	Tb3 — b6 †	Kh6 — h7

Auf 4. . . . . Kh6 n. h5 entscheidet 5. Tb6 — b1 Lc1 — g5 6. Tb1 — h1 †.

5.	h5 — h6	Lc1 — d2

Bei 5. . . . . Lc1 n. h6 gewinnt 6. Tb1 — b7 nebst 7. Kf5 — g6.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Tb6 — f6	Ld2 — e3

Auf 6. . . . . Ld2 — c3 folgt 7. Tf6 — d6 Lc3 — b4 8. Td6 — d4 Lb4 — c3 9. Td4 — d3 Lc3 — b2 10. Kf5 — g5 Lb2 — c1 † 11. Kg5 — h5 Lc1 n. h6 12. Td3 — d7 † Lh7 — g7 13. Td7 — a7 Kh7 — g8 14. Kh5 — g6.

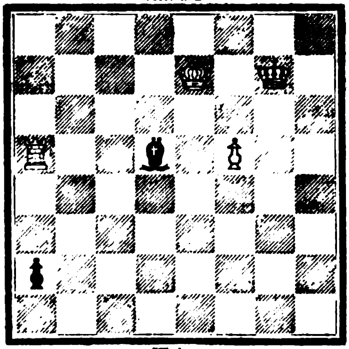
7.	Kf5 — g4	Le3 n. h6

Sonst entscheidet sofort 8. Kg4 — h5.

8.	Kg4 — h5	Lb6 — c3
9.	Tf6 — f7 †	Kh7 — g8
10.	Kh5 — g6	Le3 — g1
11.	Tf7 — f8	Lg1 — h2
12.	Tf8 — h3	Lh2 — g1
13.	Th3 — h1	Lg1 — f2
14.	Th1 — c1	Kg8 — f8
15.	Tc1 — f1 und	gewinnt.

Zum Schluss geben wir noch eine sehr interessante, hierher gehörende Stellung.

Schwarz.



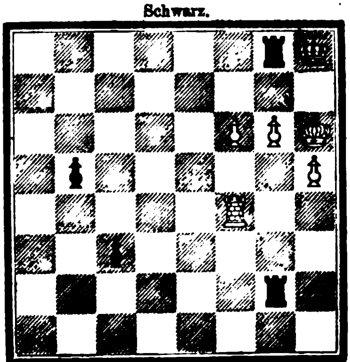
Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Ta5 — a7	Ld5 — g8!
2.	Ta7 — a8	Lg8 — d5
3.	Ta8 — a5	Ld5 — g8
4.	Ta5 — a7	Lg8 — f7
5.	Ta7 — a6	Lf7 — d5
6.	Ta6 — g6 †	Kg7 — h7
7.	Tg6 — g1	Ld5 — e4
8.	Ke7 — f7	Le4 — d5 †
9.	Kf7 — f6	Ld5 — e4
10.	Tg1 — g7 †	Kh7 — h6
11.	Tg7 — a7	Le4 — d5
12.	Ta7 — a5	Kh6 — h7
13.	~~Ta5 — a3~~	~~Ld5 — b3~~
14.	Ta3 — a7 †	K beliebig
15.	Kf6 — e7	K — g7
16.	f5 — f6 †	Kg7 — g6
17.	Ta7 — a3	Lb3 — d5
18.	Ta3 — g3 †	K beliebig
19.	Tg3 — g1 und gewinnt.	

Thurm und Figuren gegen verschiedene Figuren.

Der Thurm in Verbindung mit anderen Steinen wird gegen verschiedene Figuren gewinnen resp. verlieren, wenn eine der beiden Parteien ein numerisches Plus von Kräften hat, welches allein genügt matt zu setzen, sonst wird das Spiel remis. Es wird also ein Thurm mit Bauern gegen zwei Thürme und Bauern verlieren, während zwei Thürme und ein leichter Offizier gegen zwei Thürme remis machen, ebenso zwei Thürme gegen zwei leichte Offiziere, Thurm und zwei leichte Offiziere gegen Thurm und einen leichten Offizier u. s. w. Von den hier vorkommenden Ausnahmen geben wir einige interessante Fälle.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	f6 — f7	Tg8 — f8

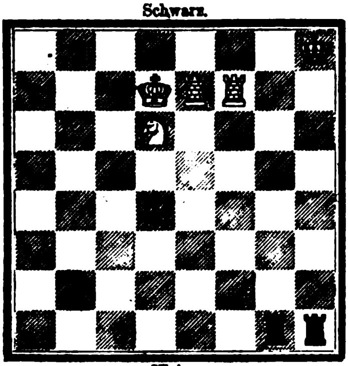
Auf 1. . . . . c3 — c2 folgt 2. f7 — f8 D c2 — c1 D 3. Df8 — f6 †.

2.	Tf4 — f2!	c3 — c2

Auf 2. . . . . Tf8 n. f7 folgt 3. Tf2 n. f7 Kh8 — g8 4. Tf7 — c7.

3.	Tf2 n. c2	Tg2 — g3
4.	Tc2 — e2 und gewinnt.	

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Tf7 — f8 †	Tg1 — g8
2.	Sd6 — f7 †	K beliebig
3.	Sd7 — g5 †	K — h8

Auf 3. . . . . Kg7 n. f8 folgt
4. Te7 — f7 † und Matt.
4. Kd7 — e8

A.

	Weiss.	Schwarz.
4.	. . . .	Tg8 n. f8 †
5.	Ke8 n. f8	Th1 — f1 †
6.	Sg5 — f7 †	Kh8 — h7
7.	Te7 — e6	Tf1 — h1
8.	Sf7 — g5 †	Kh7 — h8
9.	Te6 — g6 und gewinnt.	

B.

	Weiss.	Schwarz.
4.	. . . .	d4 — d3
5.	Te7 — e6	d3 — d2
6.	Tf8 n. g8 †	Kh8 n. g8
7.	Te6 — g6 †	Kg8 — h8
8.	Ke8 — f8	Th1 — f1 †
9.	Sg5 — f7 †	Tf1 n. f7 †
10.	Kf8 n. f7	Kh8 — h7
11.	Tg6 — g2 und gewinnt.	

Schwarz.



Weiss.

	Weiss,	Schwarz.
1.	Td1 — d5	Kd7 — c7 !
2.	Kh1 — g2	Kc7 — d7
3.	Kg2 — f2	Kd7 — e7
4.	Kf2 — e1	Ke7 — d7
5.	Ke1 — d2	Kd7 — c7
6.	Kd2 — c1	Kc7 — d7
7.	Kc1 — b2	Kd7 — c7
8.	Kb2 — b3	Kc7 — d7
9.	Kb3 — b4 und gewinnt.	

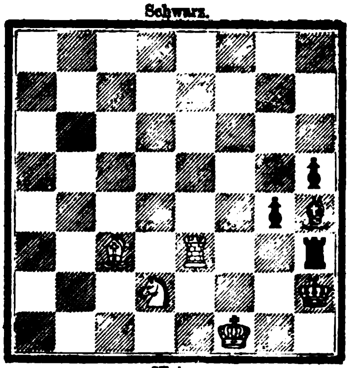
Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Td2 — f2 †	

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Lc3 — e5 †	

A.

Weiss.	Schwarz.
1.	g4 — g3
2. Te3 — e2 †	Kh2 — h1

3. Te2 — g2 nebst Matt in zwei Zügen.

B.

Weiss.	Schwarz.
1.	Lh4 — g3

Auf 1. . . . . Th4 — g8 entscheidet 2. Kf1 — f2.

Weiss.	Schwarz.
2. Te3 n. g3	Th8 n. g3
3. Sd2 — e4	h5 — h4
4. Se4 — f2	h4 — h3

5. Sf2 — e4 nebst Matt in zwei Zügen.

C.

Weiss.	Schwarz.
1.	Kh2 — h1
2. Te3 n. h3 †	g4 n. h3
3. Sd2 — e4	Lh4 — e1 !
4. Lc5 — g3 !	Le1 n. g3
5. Se4 n. g3 †	Kh1 — h2
6. Kf1 — f2	h5 — h4
7. Sg3 — h5	Kh2 — h1
8. Sh5 — f6	Kh1 — h2

9. Sf6 — g4 † nebst Matt in zwei Zügen.

A.

Weiss.	Schwarz.
1.	Kf7 — e6
2. Td1 — e1	Lg6 — h5
3. Tf2 — h2	Lh5 — g4
4. Th2 — g2	Lg4 — f3

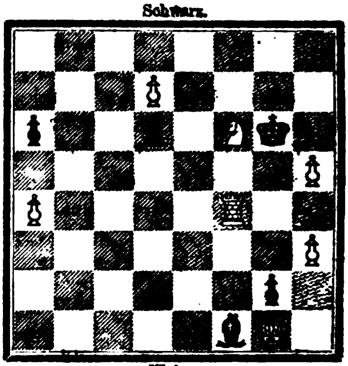
5. Tg2 — g3 und gewinnt.

B.

Weiss.	Schwarz.
1.	Kf7 — g7
2. Tf2 — g2	Le5 — f4 †
3. Kc1 — b2	Lf4 — e5 †
4. Kb2 — b3	Kg7 — h6
5. Td1 — h1 †	Lg6 — h5 !
6. Tg2 — g4	Le5 — f6
7. Tg4 — g3	Lf6 — g5

8. Tg3 — h3 und gewinnt.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Tf4 — b4	Td6 — d1
2. Tb4 — b1	Td1 — d3
3. Tb1 — b8	Td3 n. h3
4. Tb8 — g8 †	Kg6 — f7

5. Tg8 n. g2 und gewinnt.

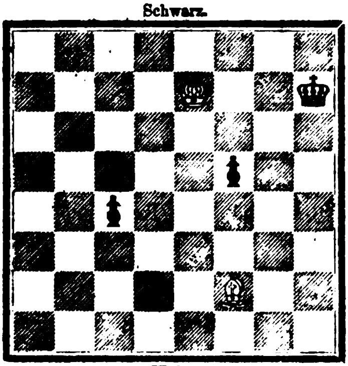
Der Läufer.

In den beiden vorhergehenden Abschnitten wurden die Stärke-Verhältnisse des Läufers zur Dame, zum Thurm etc. beleuchtet, hier haben wir also nur das Spiel der Läufer untereinander, gegen Springer und gegen Bauern zu besprechen.

Läufer gegen Bauern.

Sind beide Könige entfernt, so wird ein Läufer gegen einen Bauer, sobald er nur das Weitergehen desselben hindern kann, remis machen, meist auch gegen zwei, gegen drei aber verlieren. Werden die Bauern von ihrem König unterstützt, so werden zwei gegen einen Läufer meist gewinnen; greifen beide Könige in's Spiel ein, so wird der Läufer oft noch gegen drei Bauern remis machen.

Schwarz.



Weiss.

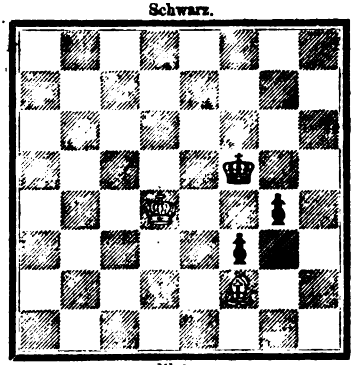
Weiss.	Schwarz.
1. Lf2 — e3	

Wäre Schwarz am Zuge, so gewinnt er mit 1. . . . . f5 — f4.

1.	Kh7 — g7
2. Ke7 — e6	Kg7 — g6
3. Ke6 — e5	

Remis.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1.	Kf5 — f4

Weiss am Zuge macht mit 1. Lf2 — g3 oder 1. Kd4 — e3 remis.

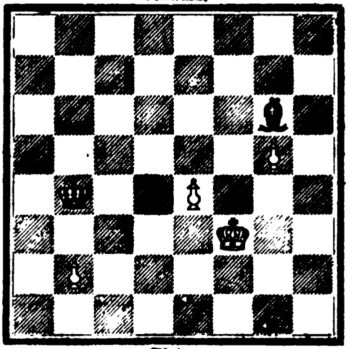
2. Kd4 — d3	g4 — g3
3. Lf2 — e3 †	Kf4 — g4
4. Kd3 — d2	

Auf 4. Kd3 — d4 folgt 4. . . . . f3 — f2.

4.	Kg4 — h3
5. Kd2 — e1	Kh3 — g2

und Schwarz gewinnt.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1.	Kb4—b3
2. Kf3—f4	

Auf 2. Kf3—e3 folgt 2. .... Kb3 n. b2 3. Ke3—d4 Kb2—c2 4. e4—e5 Lg6—f7 5. Kd4—c4 Lf7—e6 6. g5—g6 Kc2—c3 nebst Remis.

2.	Kb3 n. b2
3. Kf4—e5	Kb2—c3
4. Ke5—d5	Kc3—d3
5. e4—e5	Kd3—e3
6. Kd5—e6	Ke3—f4
7. Ke6—f6	Lg6—f5

Remis.

Wäre Weiss am Zuge, so kann er auch nicht mehr als Remis erreichen.

Weiss.	Schwarz.
1. Kf3—f4	

Auf 1. e4—e5 folgt 1. .... Kb4—c5 2. Kf3—f4 Kc5—d5 3. b2—b4 Lg6—d3 4. b4—b5 Ld3 n. b5 5. Kf4—f5 Lb5—d7 † Kf5—f6 Ld7—e6.

1.	Kb4—c5

Bei 1. .... Kb4—b3 würde Schwarz nun verlieren mit 2. e4—e5 Kb3—c4 [2. .... Kb3 n. b2 3. e5—e6] 3. b2—b4 Kc4—d5 4. b4—b5 Lg6—h7 5. b5—b6 Kd5—c6 6. e5—e6 Kc6 n. b6 7. Kf4—e5.

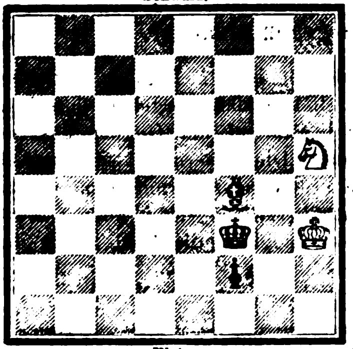
2. Kf4—e5	Kc5—c4
3. b2—b4	Lg6—h7!
4. b4—b5	Kc4—c5!
5. b5—b6	Kc5 n. b6
6. Ke5—d5	Kb6—c7
7. e4—e5	Kc7—d7

Remis.

Läufer gegen Springer.

In diesem und in den zwei folgenden Kapiteln behandeln wir Endspiele, in denen nicht allein zwei kleine Offiziere sich gegenüberstehen, da dann das Remis selbstverständlich wäre, sondern wo auf einer oder beiden Seiten noch ausserdem Bauern vorhanden sind. — Werden also Bauern einerseits vom Läufer, andererseits vom Springer unterstützt, so entscheidet weniger die numerische Stärke als die Stellung. Der einzelne Bauer unterstützt vom Läufer oder Springer, wird gegen Springer resp. Läufer meist nur remis machen; bei gleicher Stellung wird meist erst das Uebergewicht zweier Bauern entscheiden.

Schwarz.

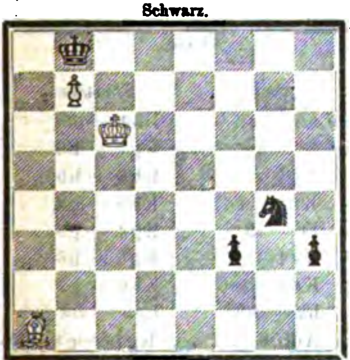


Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Sh5 — g3	Lf4 — d6
2.	Sg3 — f1	Kf3 — e2
3.	Kh3 — g2	Ld6 — f4
4.	Kg2 — h1 !	Ke2 — f3
5.	Sf1 — g3	

Remis.

Schwarz.

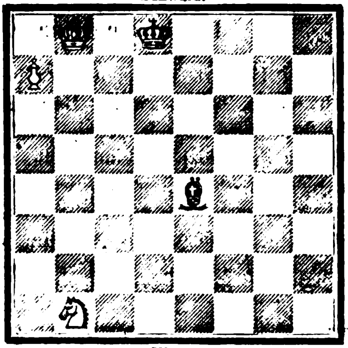


Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	La1 — d4	f3 — f2
2.	Ld4 — a7 †	Kb8 n. a7
3.	Kc6 — c7	Ka7 — a6
4.	b7 — b8 D	Ka6 — a5
5.	Db8 — a8 †	Ka5 — b4
6.	Da8 — f3	

und Weiss gewinnt.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Sb1 — c3	Lc4 — a8
2.	Sc3 — a4	

Auf 2. Kb8 n. a8 folgt 2. .... Kd8 — c7 3. Sc3 — b5 Kc7 — c8 etc.

2.	....	La8 — h1
3.	Sa4 — c5	Lh1 — a8
4.	Sc5 — b7 †	Kd8 — d7
5.	Kb8 n. a8	Kd7 — c8 !

Remis.

Schwarz.



Weiss.

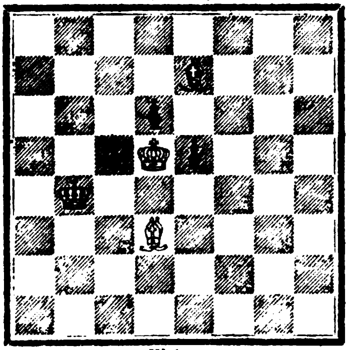
	Weiss.	Schwarz.
1.	....	f6 — f5 !
2.	g3 — g4	a5 — a4
3.	g4 n. f5	a4 — a3
4.	f5 — f6	a3 — a2

und Schwarz gewinnt.

Läufer ungleicher Farbe gegen einander.

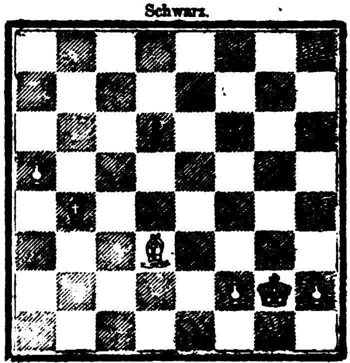
Bei Läufern ungleicher Farbe entscheidet in der Regel die Uebermacht eines, selbst zweier Bauern nicht, indem das Vorgehen derselben gehindert wird durch König und Läufer, während der Gegner das betreffende Feld nicht zweimal angreifen kann. Die Uebermacht sichert noch am ehesten den Gewinn, wenn die Bauern vereinzelt auf dem Brette stehen, so dass der feindliche König nicht überall eingreifen kann. Zwei verbundene Bauern müssen beim Vorrücken möglicht die Felder von der Farbe des feindlichen Läufers besetzt halten.

Schwarz.



Weiss.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1.	e5 — e4

Der einzige Weg, um den Gewinn zu versuchen, auf 1. . . . . Kb4 — c3 folgt 2. Ld3 — f1 Kc3—d2 Kd5—e4 [2. . . . . e5—e4 3. Kd5 n. e4 c5 — c4 4. Ke4 – d5] auf 1. . . . . c5 — c4 2. Ld3 n. c4 e5 – e4 3. Lc4 — e2 e4 — e3 4. Kd5 — e4 Le7 — g5 5. Ke4 — d3 beliebig 6. Le2 — h5 und die schwarzen Bauern können über d3 und e2 nicht gelangen.

2. Ld3 n. e4	c5 — c4
3. Le4 — c2	

Auf 3. Le4 — b1 folgt 3. . . . . Kb4 — b3 4. Kd5 – d4 Le7 — f6† 5. Kd4 — e3 d6 – d5 6. Ke3 — e2 d5 — d4 7. Ke2 — d2 Lf6 — g5†

Weiss.	Schwarz.
1. a5 — a6	Lb4 — c5
2. f2 – f4	Kg7 — h6
3. Kg2 — f3	Kh6 — h5
4. Kf3 — e4	Kh5 — g4
5. f4 — f5	Kg4 — g5
6. Ke4 — d5	Kg5 — h6
7. Kd5 — e6	Kh6 — g7
8. h2 — h3	Lc5 — d4

Auf 8. . . . . Kg7 — g8 entscheidet 9. Ke6 n. f6 Kg8 — f8 10. Kf6 — g6 Kf8 — g8 11. h3—h4 etc.

9. Ke6 n. d6	Kg7 — h6
10. Kd6 — c6	beliebig
11. Kc6 — b7 und gewinnt.	

8. Kd2—e2 [8. Kd2—d1 d4 d3] Kb3—c3 9. Lb1—h7 d4—d3† 10. Ke2—d1 Kc3—d4 11. Lh7—g8! c4—c3 12. Lg8—b3 Kd4—c5 13. Lb3—a4 Kc5—b4 und gewinnt.

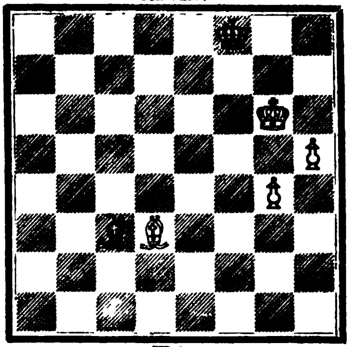
	Weiss.	Schwarz.
3.	. . . .	Kb4 – c3
4.	Lc2—a4!	Kc3—b4

Auf 4. . . . . Kc3—d3 folgt 5. La4—b5.

5.	La4—d1	Le7—f8
6.	Ld1—e2	c4—c3
7.	Le2—d1	Kb4—a3
8.	Kd5—d4	Ka3—b2
9.	Kd4—d3	

Remis.

Schwarz.



Weiss.

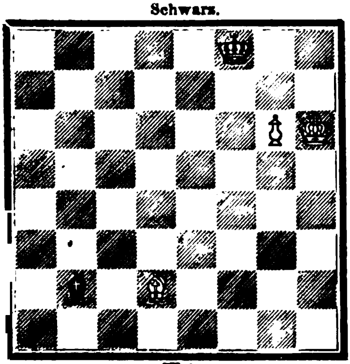
	Weiss.	Schwarz.
1.	Ld3—c4	Lc3—d2
3.	h5—h6	Ld2—e3
3.	g4—g5	Le3—d2
4.	Kg6—h5	Ld2—e3
5.	g5—g6	Le3—d4

Remis.

Läufer gleicher Farbe gegen einander.

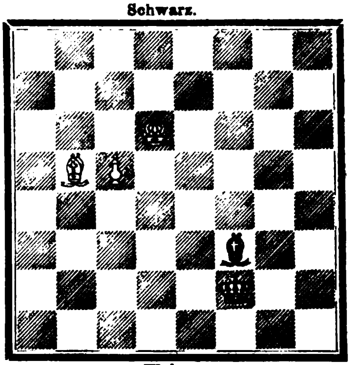
Bei Läufern von gleicher Farbe entscheidet gewöhnlich der Vortheil eines Bauern, so dass selbst Läufer und Bauer gegen Läufer oft gewinnen, indem durch Opposition der Figuren der feindliche Läufer aus der Linie, in die der Bauer avanciren soll, vertrieben wird und sich also für denselben nicht opfern kann.

Schwarz.



Weiss.

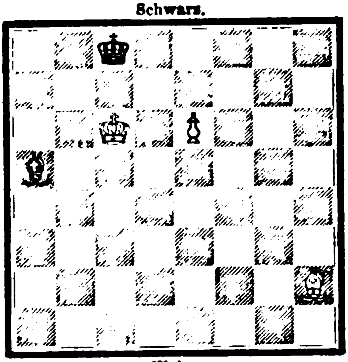
Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Kh6 — h7	Lb2 — d4
2.	Ld2 — h6 †	Kf8 — e8
3.	Lh6 — g7	Ld4 — c5
4.	Lg7 — c3	Lc5 — f8
5.	Lc3 — b4 und gewinnt.	

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Lh2 — c7	

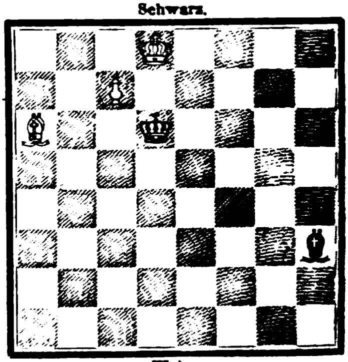
Auf 1. e6 — e7 folgt 1. . . . . La5 — d8 und bei 2. e7 — e8 D oder T ist Schwarz patt, bei 2. e7 — e8 L oder S ist das Spiel remis.

1.	. . . .	La5 — b4
2.	Lc7 — b6	Lb4 — e7 !
3.	Lb6 — a5	Le7 — a3
4.	Kc6 — d5	Kc8 — b7
5.	Kd5 — e5	La3 — e7 !
6.	Ke5 — f5	Kb7 — c6
7.	Kf5 — g6	Kc6 — d5
8.	Kg6 — f7	Le7 — c5
9.	La5 — d8	Kd5 — e4 !
10.	Ld8 e7	Lc5 — f2
11.	Le7 — b4	Lf2 — h4
12.	Lb4 — c3	Ke5 — f5

Remis.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Lb5 — c4	Kf2 — e3
2.	Lc4 — d5	Lf3 — g4
3.	c5 — c6	Ke3 — d3
4.	Ld5 — g2	Kd3 — c4
5.	Kd6 — c7	Kc4 — c5
6.	Kc7 — b8	Kc5 — b6
7.	c6 — c7	Lg4 — e6
8.	Lg2 — b7	Le6 — h3
9.	Lb7 — c8	Lh3 — f1
10.	Lc8 — g4	Lf1 — a6
11.	Lg4 — f3 und gewinnt.	

Schwarz.



Weiss.

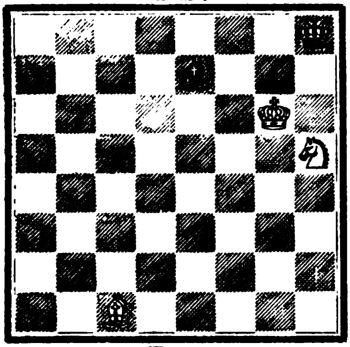
	Weiss.	Schwarz.
1.	La6 — c8	Lh3 — g2
2.	Lc8 — d7	Lg2 — b7
3.	Ld7 — h3	Lb7 — a6
4.	Lh3 — g2	Kd6 — e6
5.	Lg2 — f1	La6 — b7
6.	Lf1 — e2	Ke6 — d6
7.	Le2 — g4	Lb6 — a6

Remis.

Kleine Offiziere gegen einander.

Im Allgemeinen gilt hier dieselbe Regel, die wir in den ähnlichen Kapiteln der Abschnitte von der Dame und vom Thurme hatten, dass nämlich die stärkere Partei den Sieg erzwingt, wenn das Plus ihrer numerischen Kraft allein ausreichen würde matt zu setzen, dass also in allen Spielen ohne Bauern der Vortheil eines kleinen Offiziers nicht entscheidet, doch bedingt auch hier die Stellung viele Ausnahmen.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Lc1 — b2 †	Kf8 — g8
2. Lb2 — g7	Le7 — h4!
3. Sh5 — f4	Lh4 — e7
4. Sf4 — d5	Le7 — g5!
5. Lg7 — c3	Lg5 — c1

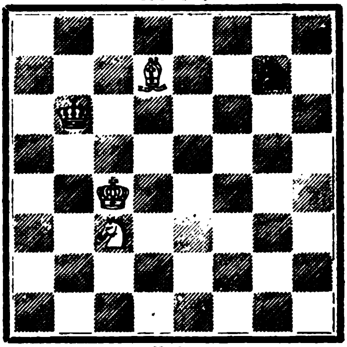
Auf 5. . . . . Lg5 — d8 folgt 6. Lc3—b4 Kg8—h8 7. Sd5—e3 etc.

Weiss.	Schwarz.
6. Sd5 — f6 †	Kg8 — h8
7. Sf6 — e4 †	Kh8 — g8
8. Lc3 — g7	Lc1 — g5
9. Se4 — d6	Lg5 — e7
10. Sd6 — f5 und gewinnt.	

Oder:

Weiss.	Schwarz.
5.	Lg5 — h4
6. Lc3 — b2	Lh4 — d8
7. Sd5 — e3	Ld8 — c7
8. Se3 — g4	Lc7 — f4
9. Lb4 — a3	Lf4 — d2

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Sc3 — d5 †	Kb8 — b7

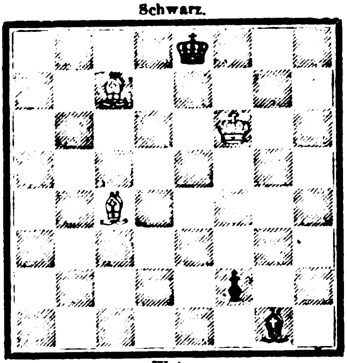
Auf 1. . . . . Kb8 — a7 folgt 2. Kc4 — d3 nebst 3. Kd3 — e3 und gewinnt den Springer ähnlich wie im Hauptspiel.

Weiss.	Schwarz.
2. Kc4 — b5	Sg7 — h5!
3. Ld7 — g4	Sh5 — g3
4. Lg4 — f3	K beliebig

5. Sd5 — e3 und gewinnt den Springer mit dem König in fünf Zügen.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Sg4 — f6 †	Kg8 — h8
11.	Sf6 — e4	Ld2 — e3
12.	La3 — b2 †	Kh8 — g8
13.	Se4 — f6 †	Kg8 — h8
14.	Sf6 — d5 † und gewinnt.	

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Lc4 — b5 †	Ke8 — f8
2.	Lc7 — d6 †	Kf8 — g8
3.	Lb5 — c4 †	Kg8 — h7 !
4.	Lc4 — f1	Kh7 — h6 !
5.	Ld6 — f4 †	Kh6 — h5
6.	Kf6 — f5	Kh5 — h4
7.	Lf4 — d2	Kh4 — g3 !
8.	Ld2 — e3	Kg3 — h2
9.	Kf5 — g4	Kh2 — h1

10. Kg4 — h3 nebst Matt in zwei Zügen.

Schwarz.



Weiss.

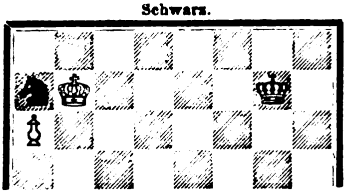
	Weiss.	Schwarz.
1.	Se3 — f5 †	Kh4 — g5
2.	Kf3 — e4	Lh6 — f8 !
3.	Sf4 — e6 †	Kg5 — g6
4.	Se6 n. f8 †	Kg6 — f7
5.	Sf8 — d7	Kf7 — e6
6.	Sd7 — c5 †	Ke6 — f7
7.	Ke4 — e3	Kf7 — g6
8.	Ke3 — f4	Kg6 — f7
9.	Kf4 — e4	Kf7 — g6
10.	Sc5 — b7	Kg6 — h5
11.	Sb7 — d6	Kh5 — g4
12.	Ke4 — e3	Kg4 — h3
13.	Ke3 — f3	Kh3 — h2
14.	Sd6 — c4	Kh2 — g1
15.	Sc4 — e3	Kg1 — h2
16.	Se3 — d5	Kh2 — g1
17.	Kf3 — e2	Kg1 — g2
18.	Sd5 — f4 †	Kg2 — h1
19.	Ke2 — f1	Kh1 — h2
20.	Kf1 — f2	Kh2 — h1
21.	Sf5 — g3 †	Kh1 — h2
22.	Sg3 — f1 †	Kh2 — h1
23.	Sf4 — e2	f6 — f5
24.	Se2 — g3 † und Matt.	

Der Springer.

Springer gegen Bauern.

Dasselbe, was wir über den Läufer gegen Bauern sagten, gilt auch im Allgemeinen über den Springer, er wird, wenn sein König entfernt ist, gegen einen Bauer meist remis machen, gegen zwei Bauern verlieren, zumal wenn sie von ihrem König unterstützt sind. Bei allen Springermanövern gegen Bauern halte man die zwei Momente fest, dass gerade der Springer zu Doppelangriffen auf König und Bauern sehr geschickt ist, dass er aber auch in Eckstellungen leicht vom feindlichen König erobert werden kann. So wird in der neben veranschaulichten Stellung der Springer remis machen, indem er bald direct das Vorgehen des Bauern hindert, bald beim Vorgehen desselben mit Doppelangriff auf Bauer und König droht: 1. . . . . . Sa7 — b5 2. Kb7 — b6 Sb5 — d6 3. Kb6 — c6 Sd6 — c8 4. Kc6 — c7 Sc8 — a7 etc. Wäre aber der Bauer bereits auf dem siebenten Felde, so würde Weiss gewinnen, indem der Springer, um den Bauer zu halten, sich in die Ecke flüchten müsste und dort vom weissen König erobert würde, hierbei ist auch die Stellung des schwarzen Königs von entscheidender Wichtigkeit, wie wir gleich sehen werden.

Schwarz.



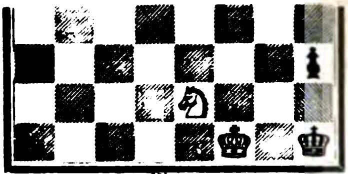
Schwarz.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Kb5 — c6	Kf7 — e6
2.	Kc6 — b7	Ke6 — d7
3.	Kb7 n. a8	Kd7 — c8 [c7]

und Weiss ist patt.

Ein äusserst wichtiger Umstand ist, dass nicht selten ein Springer, wie wir schon S. 697 erwähnten, den feindlichen König matt setzen kann, sobald derselbe noch Bauern hat, die noch ziehen können, während er selbst vom feindlichen König in einer Ecke gefangen ist.

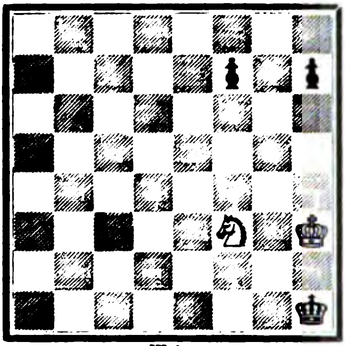


Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Se2 — g3 †	Kh1 — h2
2. Sg3 — e4	Kh2 — h1
3. Kf1 — f2	Kh1 — h2
4. Se4 — d2	Kh2 — h1
5. Sd2 — f1	h3 — h2
6. Sf1 — g3 † und Matt.	

Wäre Schwarz am Zuge gewesen, so war das Spiel remis.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Kh3 — g3	f7 — f5
2. Kg3 — f2	h7 — h5
3. Kf2 — f1	f5 — f4
4. Kf1 — f2	h5 — h4
5. Kf2 — f1	h4 — h3
6. Sf3 — e5	Kh1 — h2
7. Kf1 — f2	Kh2 — h1
8. Se5 — g4	f4 — f3
9. Kf2 — f1	f3 — f2
10. Sg4 n. f2 †	Kh1 — h2

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Kb5 — c6	b6 — b5
2. Kc6 — c7	b5 — b4
3. Kc7 — c8	b4 — b3
4. Sa6 — c7 † und Matt.	

An diesem Beispiel sehen wir, dass die Zahl der schwarzen Bauern hier gar nicht in Betracht kommt, Schwarz hätte ausserdem noch fünf Bauern auf d4, e4, f4, g4 und h4 haben können und das Matt in 4 Zügen wäre trotzdem nicht abzuwenden.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Kf1 — f2	Kh2 —
2. Sc4 — d2	Kh

Auf 2. . . . . h ... lgt
3. Kf2 — f1 f3 — f2 4. ... f2
f5 — f4 5. Sd2 — e4 ... 6.
Se4 — g3 † und Matt ... .

Weiss.		Schwarz.
11.	Sf2 — e4	Kh2 — h1
12.	Kf1 — f2	Kh1 — h2
13.	Se4 — d2	Kh2 — h1
14.	Sd2 — f1	h3 — h2
15.	Sf1 — g3 † und Matt.	

Wäre Schwarz am Zuge gewesen, so gewann Weiss mit:

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	f7 — f5
2.	Kh3 — g3	f5 — f4 †
3.	Kg3 — f2	h7 — h5
4.	Kf2 — f1	h5 — h4
5.	Kf1 — f2	h4 — h3
6.	Kf2 — f1	h3 — h2

7. Sf3 — g5 nebst Matt in zwei Zügen.

f5 — f4 3. Sd2 — e4 Kh1 — h2 4. Se4 — f6 Kh2 — h1 5. Sf6 — g4 h3 — h2 6. Kf2 — f1 f3 — f2 7. Sg4 n. f2 † und Matt.

	Weiss.	Schwarz.
3.	Sd2 n. f3 †	Kh2 — h1
4.	Kf2 — f1	f5 — f4

Auf 4. . . . . h3 — h2 folgt 5. Sf3 — g5 nebst Matt in 2 Zügen.

5.	Sf3 — e5	Kh1 — h2

Auf 5. . . . . f4 — f3 folgt 6. Se5 — g4 f3 — f2 7. Sg4 n. f2 † Kh1 — h2 8. Sf2 — e4 nebst Matt in 4 Zügen.

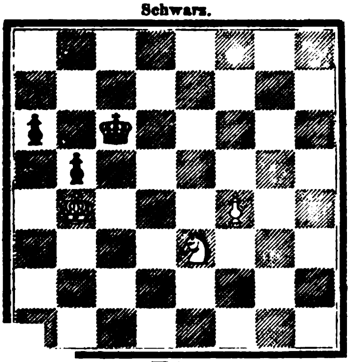
6.	Kf1 — f2	Kh2 — h1
7.	Se5 — g4	f4 — f3
8.	Kf2 — f1	f3 — f2

9. Sg4 n. f2 † nebst Matt in fünf Zügen.

Springer und Bauern gegen Bauern.

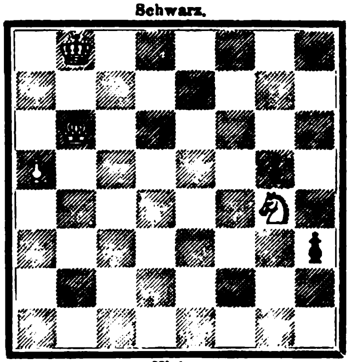
Bei gleichen Stellungen, d. h. wenn vor Allem beide Könige in's Spiel eingreifen, wird Springer und Bauer gegen einen Bauer gewinnen, meist auch gegen zwei.

Schwarz.



Weiss.

Schwarz.



Weiss.

iss.		Schwarz.
	— c3	Kc6 — c5
	- c2	Kc5 — d5

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	Kb8 — a8
2.	a5 — a6	Ka8 — b8

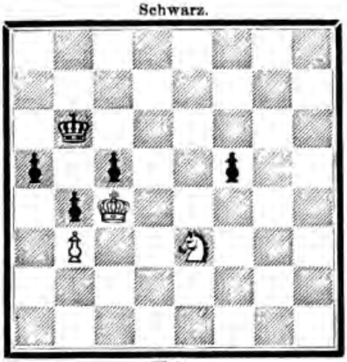
	Weiss.	Schwarz.
3.	Kc3 — d3	Kd5 — c5
4.	Kd3 — e4	b5 — b4
5.	f4 — f5	b4 — b3
6.	Sc2 — a3	Kc5 — b4
7.	f5 — f6	Kb4 n. a3
8.	f6 — f7	b3 — b2
9.	f7 — f8 D †	Ka3 — a2
10.	Df8 — f2	Ka2 — a1
11.	Df2 — d4	Ka1 — a2
12.	Dd4 — a4 † und gewinnt.	

	Weiss.	Schwarz.
3.	a6 — a7 †	Kb8 — a8
4.	Sg4 — f6	h3 — h2
5.	Sf6 — d5 [e8]	h2 — h1 D
6.	S — c7 † und Matt.	

War Weiss am Zuge, so blieb das Spiel remis, da der Bauer auf das 7. Feld nicht mit Schach kann, also auch das entscheidende Tempo nicht gewonnen werden konnte.

Springer und Bauer werden gegen drei Bauern gewöhnlich Remis erzielen (vergl. S. 687), gegen vier und mehr verlieren, natürlich finden auch hier Ausnahmen nach beiden Seiten statt.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Se3 — d5 †	

Auf 1. Se3 n. f5 führt 1. . . . . a5 — a4 zum Remis.

1.	. . . .	Kb6 — a6

Auf 1. . . . . Kb6 — c6 folgt 2. Sd5 — f4 nebst 3. Sf4 — d3

2.	Sd5 — c7 †	Ka6 — b6
3.	Sc7 — e6	a5 — a4

Auf 3. . . . . Kb6 — a6 [c6] folgt 4. Se6 n. c5 † Ka6 — b6 5. Kc4 — d5 f5 — f4 6. Sc5 — a4 †

Weiss. Schwarz.

Kb6 c7 7. Kd5 — e4.

	Weiss.	Schwarz.
4.	b3 n. a4	Kb6 — a5
5.	Se6 n. c5	f5 — f4
6.	Kc4 — b3	f4 — f3
7.	Sc5 — e4	Ka5 — a6
8.	Kb3 n. b4	Ka6 — b6
9.	a4 — a5 †	Kb6 — a6
10.	Kb4 — a4	Ka6 — a7
11.	Ka4 — b5	Ka7 — b7
12.	a5 — a6 †	Kb7 — a7
13.	Kb5 — a5	

A.

	Weiss.	Schwarz.
13.	. . . .	Ka7 — a8
14.	Ka5 — b6	Ka8 — b8
15.	a6 — a7 †	Kb8 — a8
16.	Se4 — c5	f3 — f2
15.	Sc5 — a6	f2 — f1 D.
18.	Sa6 — c7 † und Matt.	

B.

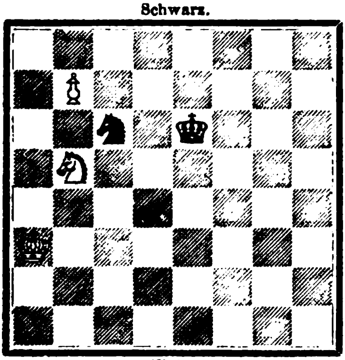
	Weiss.	Schwarz.
13.	. . . .	Ka7 — b8
14.	Ka5 — b6	Kb8 — a8
15.	Se4 — c5	f3 — f2

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
16.	Sc5 — e6	f2 — f1 D	19.	a7 — a8 D †	Kc8 – d7
17.	Se6 – c7 †	Ka8 — b8	20.	Da8 — e8 †	Kd7 — d6
18.	a6 — a7 †	Kb8 — c8	21.	De8 — e6 † und Matt.	

Springer und Bauern gegen Springer und Bauern.

Dasselbe, was wir im Abschnitte über den Läufer an der ähnlichen Stelle (S. 752) sagten, ist hier zu wiederholen; weniger die Uebermacht als die Stellung entscheiden hier, es kann Springer und Bauer gegen Springer gewinnen, während zwei Bauern und Springer gegen Springer nur Remis erlangen u. s. w.

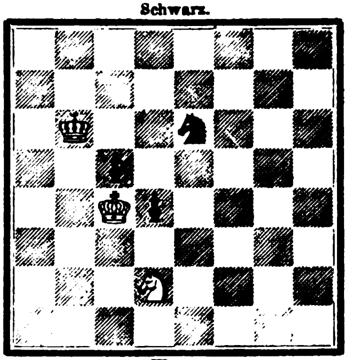
Schwarz.



Weiss

	Weiss.	Schwarz.
1.	Sb5 — d4 †	Sc6 n. d4
2.	b7 – – b8 D und gewinnt.	

Schwarz.



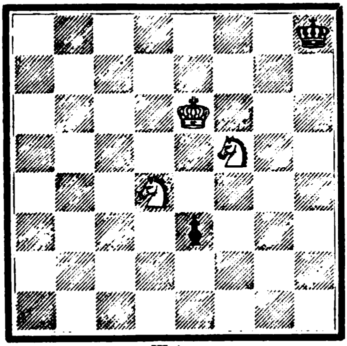
Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Sd2 — e4	Kb6 — c6
2.	Se4 n. c5	Se6 n. c5
3.	Kc4 n. d4 Remis.	

Beide Springer gegen König und Bauer.

Zwei Springer können den feindlichen König nicht matt setzen, wie wir S. 696 ausführten; wir erwähnten schon dort, dass dies zuweilen gelin)ald derselbe noch von einem Bauer begleitet ist und führten be einen derartigen Fall aus im letzten Beispiel im Abschnitte über de -f-r (S. 756).

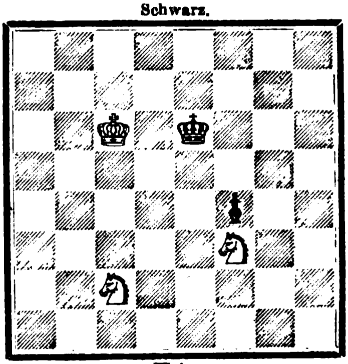
Schwarz.



Weiss.

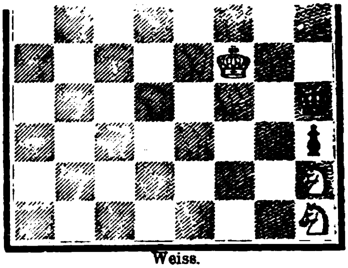
	Weiss.	Schwarz.
1.	Sd4 — e2	Kh8 — g8
2.	Ke6 — e7	Kg8 — h8
3.	Ke7 — f8	Kh8 — h7
4.	Kf8 — f7	Kh7 — h8
5.	Se2 — f4	e3 — e2
6.	Sf4 — g6 †	Kh8 — h7
7.	Sg6 — f8 †	Kh7 — h8
8.	Sf5 — h4	e2 — e1 D
9.	Sh4 — g6 † und Matt.	

Schwarz.



Weiss.

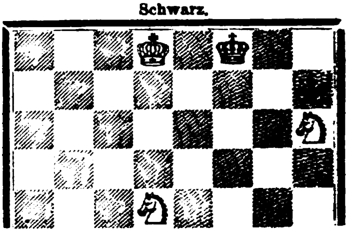
Matt in 43 Zügen.



Weiss.

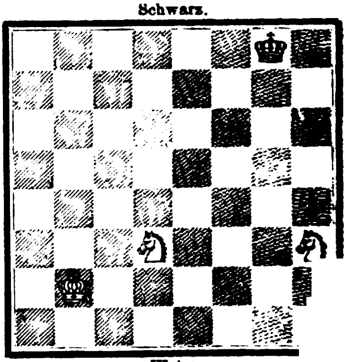
	Weiss.	Schwarz.
1.	Sh1 — f2	Kh4 — h5
2.	Sf2 — g4	Kh5 — h4
3.	Kf5 — g6	Kh4 — g3
4.	Kg6 — g5	Kg3 — g2
5.	Kg5 — f4	Kg2 — g1
6.	Kf4 — g3	Kg1 — h1
7.	Sh2 — f3	h3 — h2
8.	Sg4 — f2 † und Matt.	

Schwarz.



Matt in 29 Zügen.

Schwarz.



Weiss.

Matt in 64 Zügen.

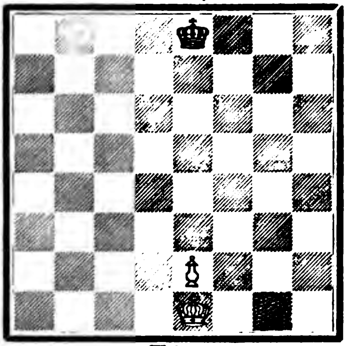
Der Bauer.

In den früheren Abschnitten haben wir an verschiedenen Stellen die Wirksamkeit von Bauern in Verbindung mit Offizieren gesehen, wir betrachten hier das Endspiel des Bauern, der allein von seinem Könige unterstützt ist.

König und Bauern gegen König.

Im Endspiel von König und Bauer gegen König entscheidet die Stellung der Könige; die Prinzipien der Spielführung werden aus den zwei folgenden wichtigsten Positionen ersichtlich sein.

Schwarz.



Weiss.

Weiss gewinnt mit dem Zuge, während er nur remis macht, wenn Schwarz anzieht.

I.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Ke1 — f2	Ke8 — f7
2.	Kf2 — e3	Kf7 — e6
3.	Ke3 — e4	

Weiss hat nun vor seinem Bauer e Entgegenstellung, Opposition, erlangt und gewinnt deshalb.

3. . . . . Ke6 — f6

Auf 3. . . . . Ke6 — d6 folgt Ke4 — f5.

	Weiss.	Schwarz.
4.	Ke4 — d5	Kf6 — e7

Auf 4. . . . . Kf6 — f7 oder f5 folgt 5. e2 — e4.

5.	Kd5 — e5	Ke7 — d7
6.	Ke5 — f6	Kd7 — e8

Auf 6. . . . . Kd7 — d6 oder d8 folgt ebenfalls:

7.	e2 — e4	Ke8 — f8
8.	e4 — e5	

Nun muss Schwarz die momentan erlangte Opposition wieder aufgeben.

8.	. . . .	Kf8 — e8
9.	Kf6 — e6	

9. e5 — e6 würde zum Remis führen mit 9. . . . . Ke8 — f8 10. e6 — e7 † Kf8 — e8 und Weiss setzt mit 11. Kf6 — e6 patt oder muss den Bauer aufgeben.

9.	. . . .	Ke8 — d8

10. Ke6 f7 und der Bauer geht ungehindert zur Dame.

II.

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	Ke8 — f7
2.	Ke1 — d2 [f2]	Kf7 — e6
3.	Kd2 — e3	Ke6 — e5

Nun hat Schwarz die Opposition

erlangt und behauptet sie, so lange Weiss den König zieht.

	Weiss.	Schwarz.
4.	Ke3 — f3	Ke5 — f5
5.	e2 — e4 †	Kf5 — e5
6.	Kf3 — e3	Ke5 — e6
7.	Ke3 — d4	Ke6 — d6
8.	e4 — e5 †	Kd6 — e6
9.	Kd4 — e4	Ke6 — e7

	Weiss.	Schwarz.
10.	Ke4 — f5	Ke7 — f7
11.	e5 — e6 †	Kf7 — e7

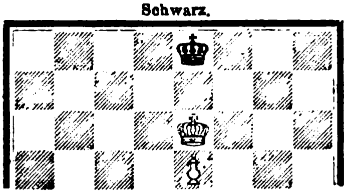
Hier könnte auch 11. . . . . Kf7 — e8 geschehen, aber nicht 11. . . . . Kf7 — f8.

12.	Kf5 — e5	Ke7 — e8!
13.	Ke5 — d6	Ke8 — d8!
14.	e6 — e7 †	Kd8 — e8
15.	Kd6 — e6	Patt.

Die sich aus diesem Endspiel ergebende Regel ist: **König und Bauer gewinnen gegen den König, sobald der König vor seinem Bauer die Opposition erlangen kann, sonst ist das Spiel remis.**

Die zweite wichtigste Position giebt die einzige Ausnahme aus dieser Regel.

Schwarz.



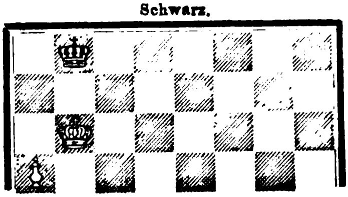
Weiss gewinnt hier stets, während nach der vorigen Regel er nur gewinnen sollte, wenn Schwarz am Zuge ist.

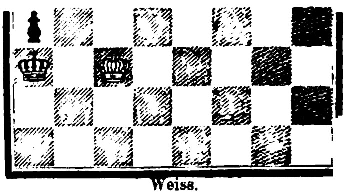
	Weiss.	Schwarz.
1.	Ke6 — f6	Ke8 — f8
2.	e5 — e6	Kf8 — e8
3.	e6 — e7	Ke8 — d7
4.	Kf6 — f7 und gewinnt.	

Ist der Bauer bereits auf dem 5. Felde und der König vor ihm, so gewinnt er, da **der Bauer stets zur Dame geht, sobald er ohne Schach die vorletzte Reihe erreicht, thut er es mit Schach (und ist das 8. Feld vom eigenen Könige dem feindlichen nicht versperrt) so wird er nur patt setzen.**

Alles dies gilt für die Springer-, Läufer- und Mittelbauern, der Thurmbauer macht aber nur remis, sobald der feindliche König das Eckfeld erreichen kann, wo er patt wird, oder den eigenen König daselbst gefangen hält.

Schwarz.





Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	Kb8 — a8
2.	Kb6 — a6	Ka8 — b8
3.	Ka6 — b5	Ka6 — b8 [b7]
4.	Kb5 — a6	Kb8 — a8
5.	Ka6 — b6	Ka8 — b8
6.	a5 — a6	Kb8 — a8
7.	a6 — a7	Patt.

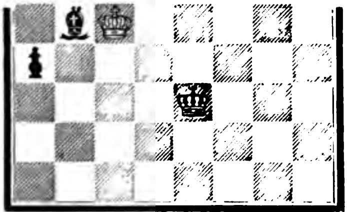
	Weiss.	Schwarz.
1.	Ka3 — a2	

Schwarz am Zuge spielt ebenfalls:

1.	. . . .	Kc3 — c2
2.	a4 — a3	Kc2 — c1
3.	Ka2 — a1	Kc1 — c2
4.	a3 — a2	Kc2 — c1

Patt.

Kann der feindliche König das betreffende Eckfeld erreichen, so machen selbst Eckbauer und Läufer, der nicht von der Farbe des Eckfeldes ist, nur remis.

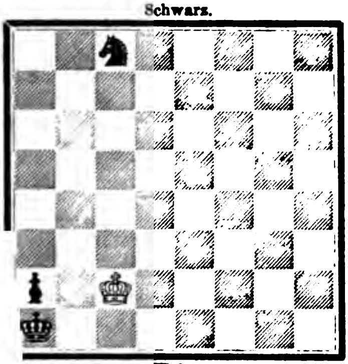


Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Kc5 — b4	Ke3 — d2
2.	Kb4 — a3	Kd2 — c1
3.	Ka3 — a2	Lb5 — c4 †
4.	Ka2 — a1 !	Lc4 — d3
5.	Ka1 — a2	Ld3 — c2
6.	Ka2 — a1 u. s. w.	

Ausnahmen können hier nur insofern vorkommen, dass es gelingt, den König von dem Eckfelde abzuhalten. — Ein Springer gewinnt hier stets, wenn der Bauer noch nicht das 7. Feld betreten hat, der Springer kann im letzteren Falle nicht gleichzeitig den Bauer decken und den feindlichen König aus dem Eckfeld vertreiben, deckt aber der eigene König den Bauer, so setzt er damit den feindlichen patt. Ist dagegen der eigene König im Eckfeld gefangen, so gewinnt ein Läufer von beliebiger Farbe stets, während ein Springer, der am Zuge ist und auf einem Felde von derselben Farbe, wie der feindliche König, steht, seinen König nicht befreien kann.

Schwarz.



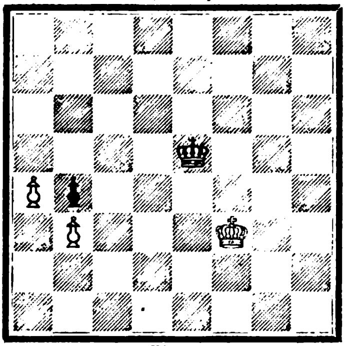
Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	Sc8 — d6
2.	Kc2 — c1	Sd6 — b5
3.	Kc1 — c2	Sb5 — d4 †
4.	Kc2 — c1	Sd4 — b3 †
5.	Kc1 — c2	Sb3 — c5
6.	Kc2 — c1	Sc5 — e4
7.	Kc1 — c2	Se4 — c3
8.	Kc2 — c1 u. s. w.	

Bauern gegen einander.

Zwei Bauern gewinnen in der Regel gegen einen, doch giebt es hier zahlreiche Ausnahmen, die zum grossen Theil dadurch bedingt sind, dass es dem den Bauer unterstützenden König gelingt die Opposition zu behaupten.

Schwarz.



Weiss.

Der Zug entscheidet: mit dem Zuge gewinnt Weiss; zieht Schwarz, so wird das Spiel remis.

I.

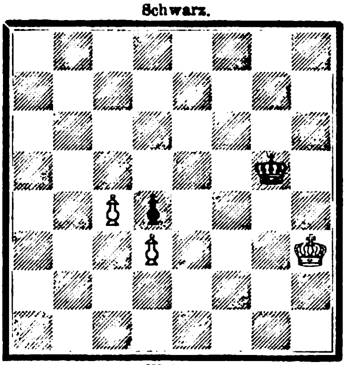
	Weiss.	Schwarz.
1.	Kf3 — e3	Ke5 — d5
2.	Ke3 — d3	Kd5 — c5
3.	Kd3 — e4	Kc5 — c6
4.	Ke4 — d4	Kc6 — b6
5.	Kd4 — c4	Kb6 — a5
6.	Kc4 — c5	Ka5 — a6
7.	Kc5 n. b4	Ka6 — b6
8.	a4 — a5 †	Kb6 — a6
9.	Kb4 — c5	Ka6 n. a5
10.	b5 — b4 †	Ka5 — a6
11.	Kc5 — c6 und gewinnt.	

II.

	Weiss.	Schwarz.
1.	....	Ke5 — d5
2.	Kf3 — f4	Kd5 — d4
3.	Kf4 — g4	Kd4 — e4
4.	Kg4 — h3	Ke4 — d5
5.	Kh3 — g2	Kd5 — e4
6.	Kg2 — f1	Ke4 — d5
7.	Kf1 — e1	Kd5 — e5
8.	Ke1 — d2	Ke5 — d4
9.	Kd2 — c2	Kd4 — e4
10.	Kc2 — b1	Ke4 — d5
11.	Kb1 — c1	Kd5 — e5

und Schwarz kann stets die Opposition behaupten.

Schwarz.

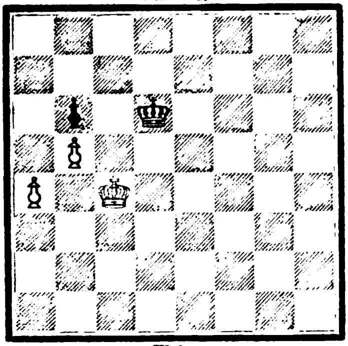


Weiss.

Schwarz verliert stets:

	Weiss.	Schwarz.
1.	....	Kg5 — f5
2.	Kh3 — g3	Kf5 — g5
3.	Kg3 — f2	Kg5 — f6
4.	Kf2 — e1	Kf6 — e7
5.	Ke1 — d1	Ke7 — d7
6.	Kd1 — c2	Kd7 — c6
7.	Kc2 — b3	Kc6 — c5
8.	Kb3 — a4	Kc5 — c6
9.	Ka4 — b4	Kc6 — b6
10.	c4 — c5 † und gewinnt.	

Schwarz.

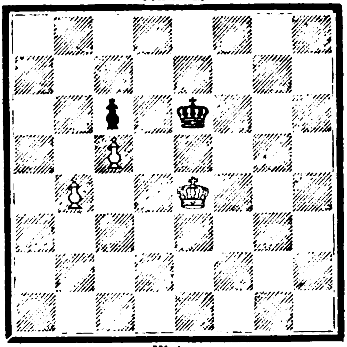


Weiss.

Weiss.		Schwarz.
1.	Kc4 — d4	Kd6 — e6!

Remis.

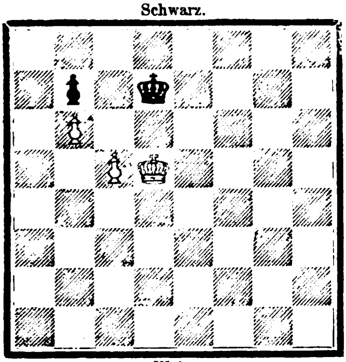
Schwarz.



Weiss.

Das Spiel bleibt stets remis.

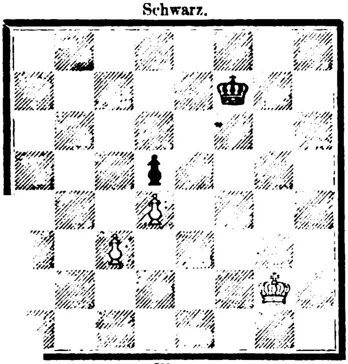
Schwarz.



Weiss.

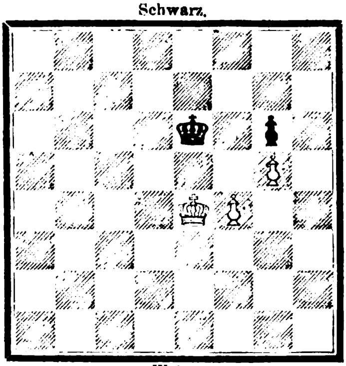
	Weiss.	Schwarz.
1.	Kd5 — e5	Kd7 — c6
2.	Ke5 — d4	Kc6 — d7
3.	Kd4 — d5	Kd7 — c8
4.	Kd5 — e6	Kc8 — d8
5.	Ke6 — d6	Kd8 — c8
6.	Kd6 — e7	Kc8 — b8
7.	Ke7 — d7	Kb8 — a8
8.	c5 — c6	b7 n. c6
9.	Kd7 — c7 und gewinnt.	

Schwarz.



Weiss.

Schwarz.

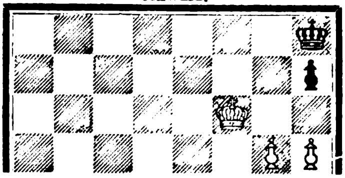


Weiss.

Der Anziehende erlangt die Opposition, Weiss gewinnt damit, Schwarz macht remis.

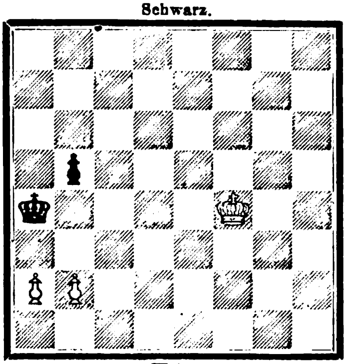
---

cchwarz.



Der unbewegte Thurmbauer macht gegen Springer- und Thurmbauer remis, indem auf 1. h5 — h6 der schwarze König aus der Ecke nicht mehr zu vertreiben ist und auf 1. g5 — g6 h7 — h6 folgt; das Spiel bleibt auch remis wenn die weissen Bauern in der 4., 3. oder 2. Linie stehen. Ist der Thurmbauer bereits gezogen, so entscheidet hier wieder die Opposition.

Schwarz.



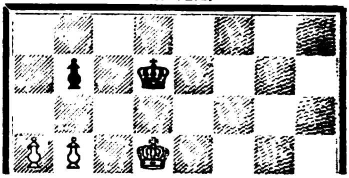
Weiss.

Weiss gewinnt stets:

Weiss.	Schwarz.
1.	Ka4 — b4

Der Nachziehende behauptet die Entgegenstellung, Schwarz verliert mit dem Zuge, macht remis, sobald Weiss anzieht.

Schwarz.



Das Spiel bleibt stets remis:

Weiss.	Schwarz.
1. Kd5 — e5	

Schwarz am Zuge spielt ebenfalls:

1.	Kd7 — c8
2. Ke5 — e6	Kc8 — c7
3. Ke6 — e7	Kc7 — c8
4. Ke7 — d6	Kc8 — d8
5. Kd6 — c5	Kd8 — c7 !
6. b5 — b6 †	

Schwarz am Zuge spielte hier am besten 6. . . . . b7 — b6 †.

6.	Kc7 — b8
7. Kc5 — d6	Kb8 — c8
8. Kd6 — e7	Kc8 — b8
9. Ke7 — d7	Kb8 a8
10. a5 — a6	Ka8 — b8

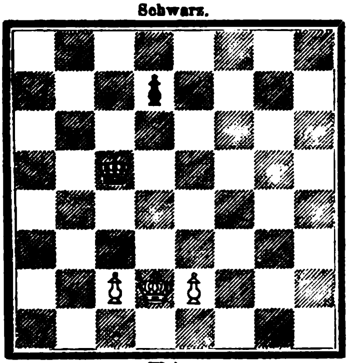
Remis.

Stände der weisse König ursprünglich auf b4, der schwarze auf a7, so macht Schwarz mit 1. . . . . Ka7 — b8. 2. Kb4 — c5 Kb8 — c7 remis, während Weiss am Zuge mit 1. Kb4 — c5 Ka7 — b8 [1. . b7 b6 † 2. Kc5 — c6! b6 n 3. Kc6 — c7] 2. Kc5 — b6 n 3. a5 — a6 gewinnt — Bei der Kör stellung b5 und c7 gewinnt Weiss s

---

Weiss.	Schwarz.
2. Kf4 — e4	Kb4 — c4
3. Ke4 — e3	b5 — b4
4. Ke3 — e4	b4 — b3
5. a2 — a3 und gewinnt.	

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Kd2 — c3	d7 — d5

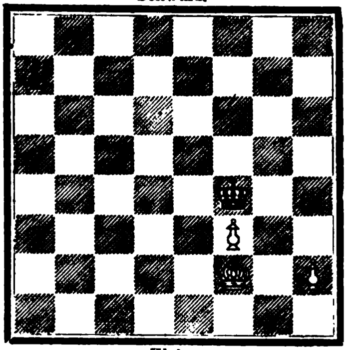
Auf 1. . . . . Kc5 — d5 gewinnt Weiss mit 2. Kc3—d3 d7—d6 3. c2 — c3 Kd5 — c5 4. e2 — e4 d6 — d5 5. e4 — e5.

Weiss.	Schwarz.
2. e2 — e3	Kc5 — c6
3. Kc3 — d4	Kc6 — d6
4. c2 — c3	Kd6 — c6
5. c3 — c4	d5 n. c4
6. Kd4 n. c4	Kc6 — d6
7. Kc4 — d4 und gewinnt.	

Wäre Schwarz am Zuge gewesen, so macht er das Spiel unentschieden mit:

Weiss.	Schwarz.
1.	Kc5 — c4
2. c2 — c3	d7 — d5
3. e2 — e3	Kc4 — c5
4. Kd2 — d3	Kc5 — c6
5. c3 — c4	Kc6 — d6

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. h2 - h4	a7 — a5
2. K f2 — e2	a5 — a4
3. K e2 — d2	a4 — a3
4. K d2 — c2	Kf4 — f5
5. Kc2 — b3	Kf5 — g6
6. f3 — f4	

Bei 6. Kb3 n. a3 macht Schwarz remis mit 6. . . . . Kg6 — h5.!

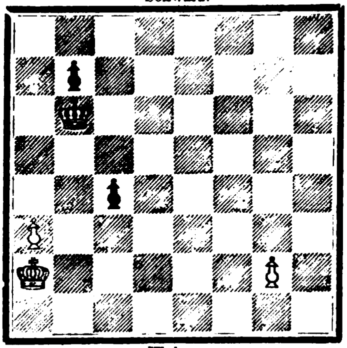
6.	Kg6 — h5

7. f4 - f5 und gewinnt, indem Schwarz keinen der beiden Bauern nehmen darf, ohne dass der andere zur Dame geht.

Schwarz am Zuge erlangt Remis mit 1. . . . . a7 — a5, indem Weiss nun sofort mit dem König ziehen und die beiden Bauern in der ursprünglichen Stellung preisgeben muss.

Stehen sich zwei Bauern gegenüber, so entscheidet die Stellung der Könige zumeist.

Schwarz.



Weiss.

1.	g2 — g4	Kb6 — c5
2.	a3 — a4!	

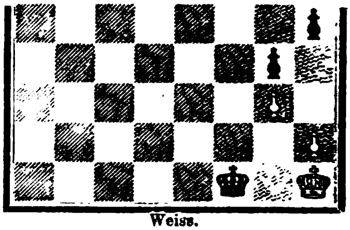
Um 2. . . . . b7 — b5 zu hindern.

2.	. . . .	Kc5 — d4
3.	Ka2 — b2	Kd4 — d3

Auf 3. . . . . Kd4 — e4 folgt 4. Kb2 — c3.

4.	Kb2 — c1	Kd3 — e4
5.	Kc1 — c2	Ke4 — f4
6.	Kc2 — c3	Kf4 n. g4
7.	Kc3 n. c4	Kg4 — f5
8.	Kc4 — c5	Kf5 — e6
9.	Kc5 — b6	K beliebig
10.	Kb6 n. b7 und gewinnt.	

Schwarz verliert auch mit dem Zuge durch 1. . . . . Kb6 — c5 2. a3 — a4 [2. g2 — g4 b7 — b5] Kc5 — d4 [2. . . . . . b7 — b5 3. a4 — a5! b5 — b4 4. a5 — a6 Kc5 — b6 5. g2 — g4] 3. Ka2 — b2 Kd4 — d3 4. Kb2 — c1 u. s. w.

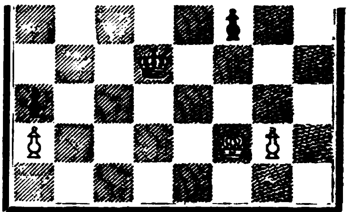


Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	h2 — h3	h5 — h4!
2.	Kh1 — h2	Kf1 — f2

und Schwarz gewinnt.

Schwarz am Zuge gewann mit 1. . . . . Kf1 — f2, auf 1. h2 — h4 folgte 1. . . . . Kf1 — f2 2. Kh1 — h2 Kf2 — f3.



Weiss.

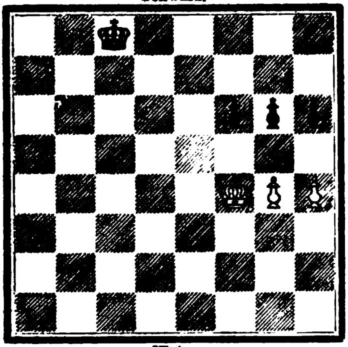
	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	Kd4 — c3!
2.	Kf2 — e2	Kc3 — b2
3.	Ke2 — d2	Kb2 n. a2
4.	Kd2 — c2	f5 — f4!
5.	Kc2 — c1	Ka2 — b3
6.	Kc1 — b1	a3 — a2 †
7.	Kb1 — a1	Kb3 — a3
8.	g2 — g4	f4 — f3

und Schwarz setzt in 2 Zügen

Weiss am Zuge machte 1. g2 — g3! remis.

Drei Bauern gegen zwei gewinnen bei gleicher Königsstellung, auch hier ist das Remis gar nicht selten.

Schwarz.



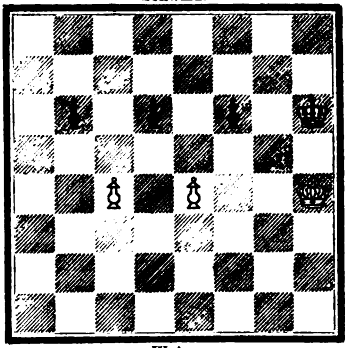
Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	h4 — h5	g6 n. h5
2.	g4 n. h5	Kc8 – d7
3.	Kf4 — f5	Kd7 — e7
4.	Kf5 – g6	Ke7 — e6
5.	Kg6 n. h6	Ke6 — f7
6.	Kh6 — h7	f6 — f5
7.	h5 — h6	f5 — f4
8.	Kh7 — h8	f4 — f3
9.	h6 — h7	f3 — f2

Patt.

Schwarz am Zuge hätte mit 1. . . . . Kc8 — d7 gewonnen.

Schwarz.



Weiss.

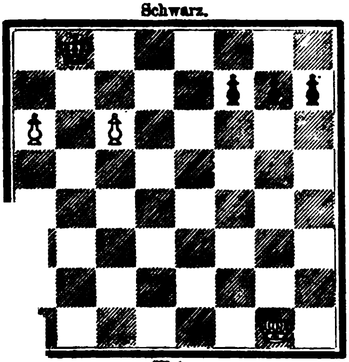
	Weiss.	Schwarz.
1.	Kh4 — g4	Kh6 — g6
2.	Kg4 – f4	Kg6 — f7
3.	Kf4 — f5	Kf7 — e7
4.	Kf5 – g4	Ke7 — e6
5.	Kg4 – f4	Ke6 — e7

Remis.

Hätte Schwarz den Zug gehabt, so würde das Spiel sich hierdurch gar nicht ändern und ebenso zum Remis führen.

Hierher gehört auch das Problem der drei freien Bauern gegen den König, d. h. die Frage, ob der König drei verbundene Freibauern aufhalten könne, die wir in Folgendem kurz beantworten wollen, da dieselbe im praktischen Spiele wohl nie vorkommen dürfte.

Schwarz.



Weiss

Schwarz darf seinen König nicht ziehen, da sonst einer der weissen Bauern sofort zur Dame geht, es ist daher zu untersuchen, ob seine drei Freibauern vom feindlichen König aufgehalten werden können.

I.

	Weiss.	Schwarz
1.	. . . .	f7 — f5
2.	Kg1 — g2	h7 — h5
3.	Kg2 — g3	g7 — g6

	Weiss.	Schwarz.
4.	Kg3 — g2	g6 — g5
5.	Kg2 — g1!	

Weiss dürfte hier auch 5. Kg2 — h2 h5 — h4 6. Kf2 — g1! spielen, geht er aber in die dritte Linie, so verliert er stets.

5.	. . . .	g5 — g4
6.	Kg1 — g2	h5 — h4
7.	Kg2 — h2	f5 — f4

Auf 7. . . . . g4 — g3 † folgt 8. Kh2 — h3 f5 — f4 9. Kh3 g2, auf 7. . . . . h4 — h3 8. Kh2 — g3 f5 — f4 † 9. Kg3 — h2 f4 — f3 10. Kh2 — g3.

Weiss. Schwarz.

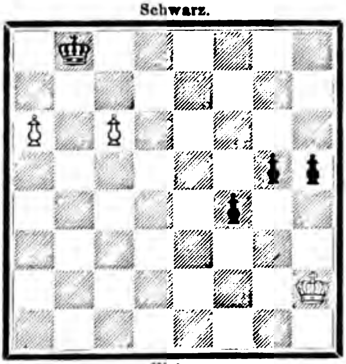
8. Kh2 — g1 und Weiss opponirt demjenigen der Bauern, welcher nun vorgeht und gewinnt so.

II.

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	g7 — g5
2.	Kg1 — g2	h7 — h5
3.	Kg2 — g3	g5 — g4
4.	Kg3 — h4	f7 — f6
5.	Kh4 — g3	f6 — f5
6.	Kg3 — g2	h5 — h4
7.	Kg2 — f2	h4 — h3
8.	Kf2 — g3	f5 — f4 †
9.	Kg3 — h2	f4 — f3
10.	Kh2 — g3 und gewinnt.	

Wäre Weiss am Zuge gewesen, so hätte er ebenso stets gewonnen.

Schwarz.



Weiss.

In dieser Position entscheidet der Zug: der Anziehende gewinnt.

I.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Kh2 — g1!	f4 — f3
2.	Kg1 — f2	g5 — g4
3.	Kg2 — g3	h3 — h4 †
4.	Kg3 — f2 und gewinnt.	

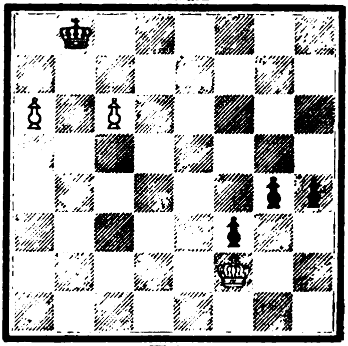
II.

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	f4 — f3
2.	Kh2 — g3	g5 — g4
3.	Kg3 — f2	h5 — h4
4.	Kf2 — g1	h4 — h3

und Schwarz gewinnt.

Bei der Betrachtung des vorigen Beispiels kamen wir in beiden Fällen zu der nebenstehenden Position, in der Schwarz am Zuge war, wenn Weiss angezogen hatte und gewann, während dagegen, sobald Schwarz angezogen hatte, Weiss hier ziehen musste und damit verlor. Wir lernen so die dritte Klasse der hierher gehörende Stellungen kennen, in denen der Anziehende verliert.

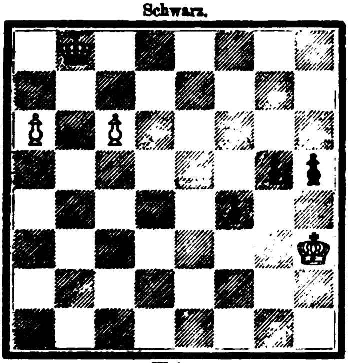
Schwarz



Weiss.

Während in den Stellungen des ersten Beispiels der König stets die Bauern aufhält, des zweiten der Anziehende gewinnt, des dritten dagegen der Nachziehende, lernen wir nun schliesslich Stellungen kennen, in denen stets die Bauern gewinnen.

Schwarz.

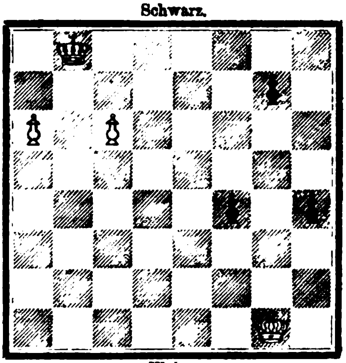


Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Kh3 — g2	h5 — h4
•	Kg2 — h3	f4 — f3
	Kh3 — h2	g5 — g4
	Kh2 — h1	h4 — h3
	Kh1 — g1	g4 — g3

und Schwarz gewinnt.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Kg1 — g2	g7 — g5
2.	Kg2 — g1	g5 — g4
3.	Kg1 — g2	g4 — g3
4.	Kg2 — f1	h4 — h3
5.	Kf1 — g1	f4 — f3

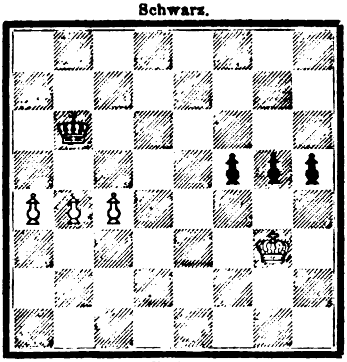
und Schwarz gewinnt.

Wäre Schwarz am Zuge gewesen, so gewann er mit 1. .... f4—f3.

Schwarz am Zuge gewann das entscheidende Tempo mit 1. .... g7—g6.

Wir haben bis jetzt Positionen betrachtet, in denen der König der einen Partei, die die freien Bauern hatte, festgestellt war. Viel complicirter gestalten sich die Fälle, in denen beiden Königen drei freie Bauern gegenüberstehen, doch auch dann bleiben die eben entwickelten Principien in Geltung. Die Partei, deren König mit und ohne den Zug die feindlichen Bauern aufhält, siegt gegen den Gegner, dessen König die Bauern nur mit dem Zuge, oder im Nachzuge, oder endlich überhaupt nicht aufhalten kann, während wieder der König, der die Bauern im Anzuge oder Nachzuge aufhält, gegen den gewinnt, der sie gar nicht aufhalten kann.

Schwarz.

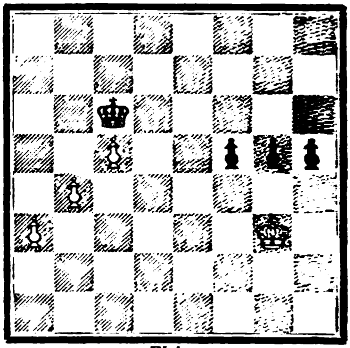


Weiss.

Der Anziehende gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
1.	a4 — a5 †!	Kb6 — a7
2.	c4 — c5	f5 — f4 †
3.	Kg3 — f2	Ka7 — b8
4.	b4 — b5	h5 — h4
5.	Kf2 — g2	g5 — g4
6.	Kg2 — g1 und gewinnt.	

Schwarz.



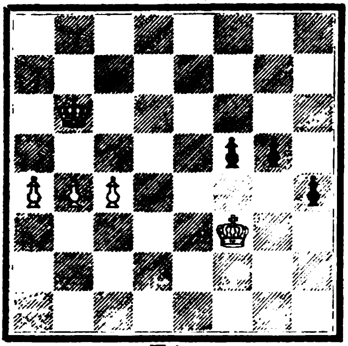
Weiss.

Der Anziehende gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
1.	....	h5 — h4 †
2.	Kg3 — h2	f5 — f4
3.	a3 — a4	f4 — f3
4.	a4 — a5	Kb6 — b5
5.	Kh2 — g1	h4 — h3

und Schwarz gewinnt.

Schwarz.

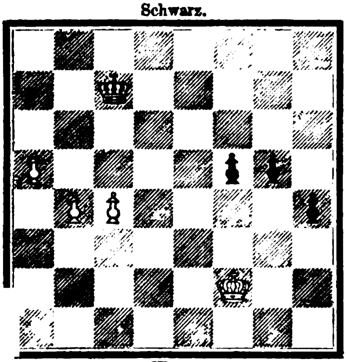


Weiss.

Schwarz gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Kf3 — f2	h4 — h3
2.	Kf2 — g3	g5 — g4
3.	Kg3 — h2	f5 — f4
4.	b4 — b5	Kb6 — c7
5.	a4 — a5	Kc7 — b7
6.	c4 — c5	Kb7 — b8
7.	a5 — a6	Kb8 — a7
8.	c5 — c6	Ka7 — b6

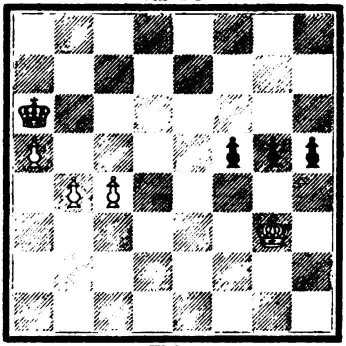
Schwarz.



Weiss.

Der Anziehende gewinnt.

Schwarz.



Weiss.

Weiss gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	b5 — h4 †

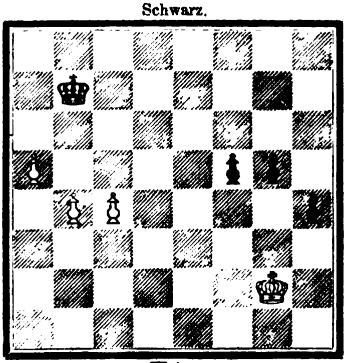
Weiss am Zuge spielt 1. c4—c5 und auf 1. . . . . Ka6—b5 2. Kg3—f2.

2.	Kg3 — h2	f5 — f4
3.	c4 — c5	f4 — f3

Auf 3. . . . . Ka6 — b5 folgt 4. Kh2 — g2.

4.	c5 — c6	g5 — g4
5.	b4 — b5 †	Ka6 — a7
6.	b5 — b6 †	Ka7 — b8
7.	c6 — c7 †	Kb8 — c8
8.	a5 — a6	f3 — f2
9.	Kh2 — g2	g4 — g3
10.	a6 — a7	

Schwarz.



Weiss.

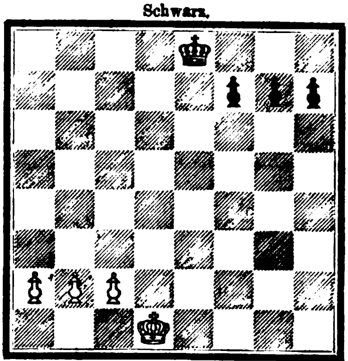
Der Anziehende verliert.

Weiss.	Schwarz.
1. c4 — c5	Kc7 — b8

Auf 1. . . . . Kc7 — b7 folgt
2. Kf2 — g1.
2. Kf1 — g2.

Weiss.	Schwarz.
1. Kg2 — h2	f5 — f4
2. Kh2 — g1	Kb7 — a7 oder c7.

Schwarz.



Weiss.

Der Anziehende gewinnt.

Weiss.	Schwarz.
1. Kd1 — e2	

1. a2 — a4 führt mit 1. . . . . h7 — h5 2. Kd1 — e2 f7 — f5 3. c2 — c4 Ke8 — d7 4. a4 — a5 Kd7 — c6 5. Ke2 — f3 h5 — h4 6. Kf3 — f4 Kc6 — c5 zum Remis.

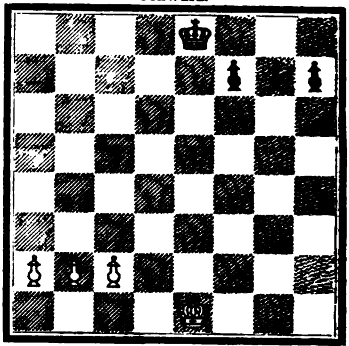
1.	Ke8 — d7
2. Ke2 — f3	Kd7 — c6
3. a2 — a4	h7 — h5
4. c2 — c4	f7 — f5

Auf 4. . . . . h5 — h4 folgt 5. Kf3 — g4 oder auch 5. Kf3 — g2 nebst 6. Kg2 — h3.

5. Kf3 — g3	Kc6 — b6

Auf irgend einen Bauernzug folgt 6. a4 — a5.

Schwarz.



Weiss.

Weiss gewinnt stets.

Weiss.	Schwarz.
1.	Ke8 — d7

Auf 1. . . . . h7 — h5, zieht Weiss den König, ebenso wenn er am Zuge wäre.

2. a2 — a4	h7 — h5
3. Ke1 — f2	h5 — h4
4. Kf2 — g2	Kd7 — c6
5. Kg2 — h3	g7 — g5
6. a4 — a5	

Bei 6. c2 — c4 verliert Weiss durch 6. . . . . Kc6 — b6.

6.	Kc6 — b5
7. b2 — b4	f7 — f5
8. c2 — c4 †	Kb5 — a6
9. c4 — c5 und gewinnt.	

	Weiss.	Schwarz.
6.	b2 — b4	g7 — g5

Auf 6. . . . . g7 — g6 oder Kb6 — b7 folgt ebenfalls:

7.	a4 — a5 †	Kb6 — a6
8.	c4 — c5	h5 — h4 †

Auf 8. . . . . Ka6 — b5 gewinnt Weiss mit 9. Kg3 — g2.

9.	Kg3 — h3	f5 — f4

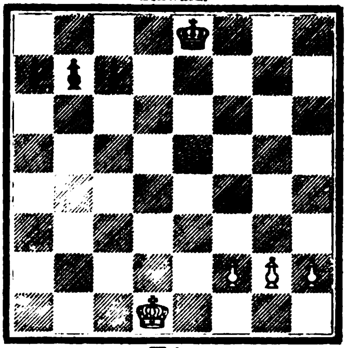
Auf 9. . . . . Ka6 — b5 folgt nun 10. Kh3 — h2.

10.	c5 — c6	f4 — f3
11.	b4 — b5 †	Ka6 — a7
12.	c6 — c7	Ka7 — b7

Auf 12. . . . . g5 — g4 † könnte 13. Kh3 — h2 folgen, Weiss spielt jedoch am besten 13. Kh3 n. g4 f3 — f2 14. c7 — c8 D f2 — f1 D 15. b5 — b6 † und Matt.

13.	b5 — b6	g5 — g4 †
14.	Kh3 — h2	g4 — g3 †
15.	Kh2 — g1	h4 — h3
16.	a5 — a6 †	Kb7 — c8
17.	a6 — a7 und gewinnt.	

Schwarz.



Weiss.

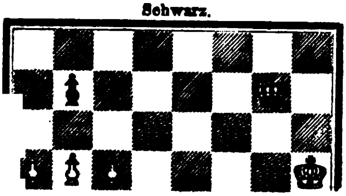
Der Anziehende gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . . .	a7 — a5
2.	h2 — h4	Ke8 — f7
3.	h4 — h5	Kf7 — g7
4.	g2 — g4	Kg7 — h6
5.	f2 — f4	a5 — a4
6.	Kd1 — c2	b7 — b5
7.	Kc2 — b2	b5 — b4
8.	Kb2 — a2	a4 — a3
9.	f4 — f5	Kh6 — g5
10.	Ka2 — b3	c7 — c5
11.	Kb3 — a2	c5 — c4
12.	Ka2 — a1	c4 — c3
13.	Ka1 — b1	b4 — b3
14.	Kb1 — c1	a3 — a2

und Schwarz gewinnt.

Stehen sich die drei Bauern gerade gegenüber, so entscheidet die Stellung der Könige; nur eine wichtige Ausnahme ist hier zu berücksichtigen.

Schwarz.



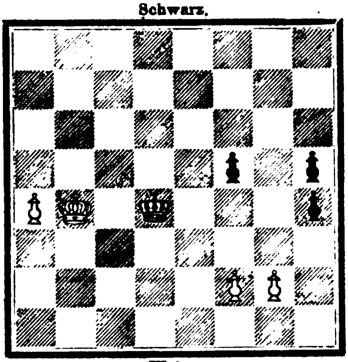
Weiss gewinnt mit dem Zuge.

	Weiss.	Schwarz.
1.	b5 — b6 !	c7 n. b6
2.	a5 — a6	b7 n. a6
3.	c5 — c6 und gewinnt.	

War Schwarz am Zuge, so gewann er durch 1. . . . . Kg7 — f6.

Als Muster richtiger Spielführung geben wir zum Schluss einige Beispiele, in denen sich auf beiden Seiten mehrere Bauern gegenüberstehen.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. a4 — a5	f5 — f4
2. f2 — f3	Kd4 — e3
3. a5 — a6	Ke3 — f2
4. a6 — a7	Kf2 n. g2
5. a7 — a8 D	h4 — h3
6. Da8 — a2 †	Kg2 — g1

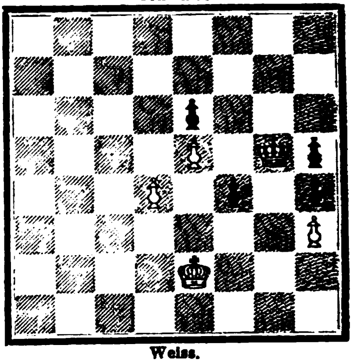
Auf 6. . . . . Kg2 — g3 folgt 7. Da2 — e2 h3 — h2 8. De2 — f1, auf 6. . . . Kg2 n. f3 7. Da2 — h2.

7. Da2 — b1 †	Kg1 — g2
8. Db1 — c2 †	Kg2 — g1
9. Dc2 — c1 †!	Kg1 — g2
10. Dc1 n. f4	h3 — h2
11. Df4 — g5 †	Kg2 — f2

Auf 11. . . . . Kg2 n. f3 folgt 12. Dg5 — d5 † nebst 13. Dd5 — h1.

12. Dg5 n. h5	Kf2 — g2
13. f3 — f4 und gewinnt.	

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. Ke2 — f2!	

Bei 1. Ke2 — f3 verliert Weiss durch 1. . . . . Kg5 — f5.

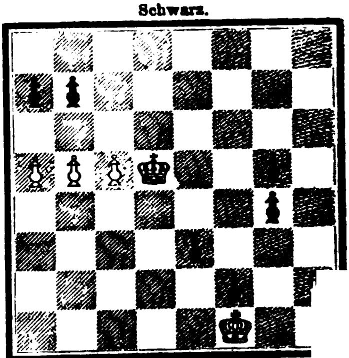
1. . . . . Kg5 — g6!

Mit 1. . . . . Kg5 — f5 verliert wieder Schwarz wegen 2. Kf2 — f3 nebst 3. Kf3 — e4.

2. Kf2 — g2 Kg6 — g5

Remis.

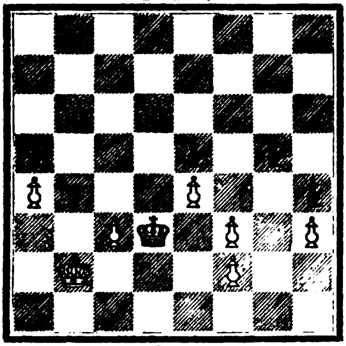
Schwarz.



Weiss.

Weiss macht mit dem Zuge n.

Schwarz.

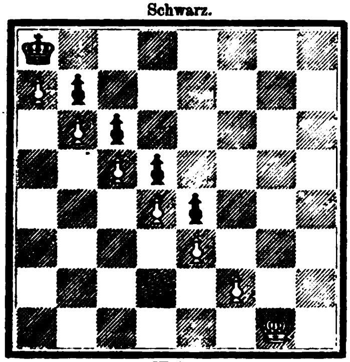


Weiss.

Schwarz machts stets remis.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Kb2 — b3	Kd3 — e2
2.	c3 — c4	Ke2 n. f3
3.	c4 — c5	g5 — g4
4.	c5 — c6	g4 n. h3
5.	c6 — c7	h3 — h2
6.	c7 — c8 D	h2 — h1 D

Schwarz.



Weiss.

Weiss am Zuge gewinnt.

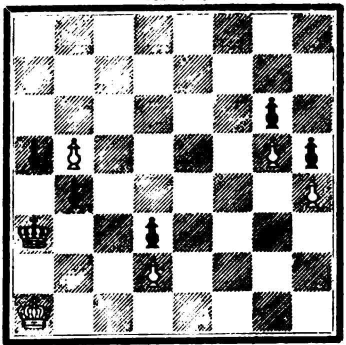
	Weiss.	Schwarz.
1.	f2 — f3	e4 n. f3
2.	Kg1 — f1	f3 — f2
3.	e3 — e4	d5 n. e4

	Weiss.	Schwarz.
1.	c5 — c6	Kd5 — d6

Bei 1. . . . . b7 n. c6 gewinnt Weiss mit 2. b5 — b6, bei 1. . . . . Kd5 — e4 mit 2. Kf1 – e2.

2.	c6 n. b7	Kd6 — c7
3.	a5 – a6	

Schwarz.



Weiss.

Weiss am Zuge gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
1.	b5 — b6	b4 — b3
2.	b6 — b7	b3 — b2 †
3.	Ka1 — b1	a5 — a4
4.	b7 – b8 S	

Nach 4. b7 — b8 D oder T ist Schwarz patt, auf 4. b7 — b8 L folgt 4. . . . . Ka3 — b3 5. Lb8 – e5 a4 — a3 K. Le5 n. b2 a3 n. b2 und Weiss ist patt.

4.	. . . .	Ka3 — b3
5.	Sb8 — a6	a4 — a3
6.	Sa6 — c5 †	Kb3 — c4
7.	Sc5 — a4	Kc4 — b4
8.	Sa4 n. b2	a3 n. b2
9.	Kb1 n. b2	Kb4 — c4
10.	Kb2 — a3	Kc4 — c5
11.	Ka3 — b3	Kc5 — d4
12.	Kb3 — b4	Kd4 — d5
13.	Kb4 — c3	Kd5 — e4
14.	Kc3 — c4	Ke4 — f5

	Weiss.	Schwarz.
4.	Kf1 n. f2	e4 — e3 †
5.	Kf2 — e1	e3 — e2
6.	d4 — d5	c6 n d5
7.	Ke1 n. e2	d5 — d4
8.	Ke2 — d2	d4 — d3
9.	c5 — c6	b7 n. c6
10.	Kd2 n. d3	Ka8 — b7
11.	Kd3 — c4	Kb7 — a8
12.	Kc4 — c5	Ka8 — b7
13.	a7 — a8 D †	Kb7 n. a8
14.	Kc5 n. c6	Ka8 — b8
15.	b6 — b7 und gewinnt.	

	Weiss.	Schwarz
15.	Kc4 n. d3	Kf5 — g4
16.	Kd3 — e4	Kg4 n. h4
17.	Ke4 — f4	Kh4 — h3
18.	d2 — d4	Kh3 — g2
19.	d4 — d5	h5 — h4
20.	d5 — d6	h4 — h3
21.	d6 — d7	h3 — h2
22.	d7 — d8 D	h2 — h1 D
23.	Dd8 — d2 †	Kg2 — f1
24.	Dd2 — d1 †	Kf1 — g2
25.	Dd1 — e2 †	Kg2 — g1
26.	Kf4 — g3 und gewinnt.	

Anhang.

In der neuesten Zeit sind in der Theorie der Fröffnungen so bedeutende Forschungen gemacht, dass wir uns nicht versagen können, hier genauer darauf einzugehen. Besonders folgende Eröffnungen haben Veränderungen erfahren:

(vergleiche Seite 286—319.)

Das Evans-Gambit.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	Lf1 — c4	Lf8 — c5
4.	b2 — b4	Lc5 n. b4

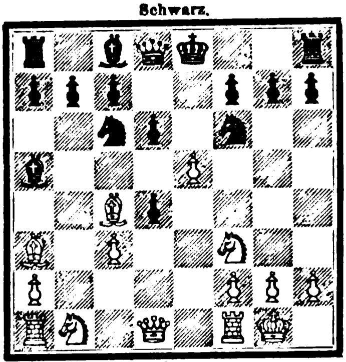
Wegen 4. . . . . Lc5 — b6, 4. . . . . d7 — d5 u. s. w. vergl. den folgenden Abschnitt.

5.	c2 — c3	Lb4 — c5

5. . . . . Lb4 — a5 6. d2 — d4! e5 n. d4 7. 0 — 0 führt, sobald Schwarz nun 7. . . . . Lc5 — b6! 8. c3 n. d4 d7 — d6 spielt, zu derselben Normalstellung. Bei 7. . . . . d4 n. c3 — sog. compromittirte Vertheidigung — erlangt Weiss einen übermächtigen Angriff mit 8. Dd1 — b3! Dd8 — f6! 9. e4 — e5 Df6 — g6 10. Sb1 n. c3 Sg8 — e7 11. Sc3 — e2 b7 — b5 — das vor ungefähr einem Jahre angegebene ·gengambit, welches aber bei richtiger Erwiderung den Angriff des ·gners nicht brechen kann — 12. Lc4 — d3! Dg6 — e6 13. Db3 n. b5 8 — b8 14. Db5 — a4 und das schwarze Spiel ist zerrüttet; auf 14. . . 0 — 0 entscheidet 15. Ld3 n. h7† Kg8 — h8 16. Da4 — h4, ' 14. . . . . Tb8 — b4 15. Da4 — c2. — Ebenso ist 7. . . . . 3 — f6 verderblich wegen 8. Lc1 — a3! (von Dr. B. Suhle angegeben)

d7 — d6! 9. e4 — e5

Schwarz.



Weiss.

Sc6 n. e5 10. Sf3 n. e5 d6 n. e5 11. Dd1 — b3 Dd8 — d7 12. Tf1 — e1 e5 — e4 13. Sb1 — d2 La5 n. c3 14 Sd2 n. e4 Lc3 n. e1 15. Se4 n. f6 † g7 n. f6 16. Ta1 n. e1 † Ke8 — d8 17. Db3 — f3 f6 — f5 18. Df3 — f4 f7 — f6 19. Df4 — h6 und Weiss erzwingt den Sieg; oder 9. . . . . d6 n. e5 10. Dd1 — b3 Dd8 — d7 11. Sf3 — g5 u. s. w.; oder 9. . . . . d6 — d5 10. Lc4 — b5 Sf6 — e4 11. c3 n d4 La5 — b6 12. Dd1 — b3 a7 — a6 13. Lb5 — a4 Lc8 — e6 14. Tf1 — c1 Dd8 — d7 15 Tc1 n. c6 b7 n. c6 16. Db3 — c2 und gewinnt; oder 9. . . . . Sf6 — e4 10. e5 n. d6 c7 oder Se4 n. d6 11. Tf1 — e1 und Weiss erhält einen übermächtigen Angriff; oder endlich 9. . . . . Sf6 — g4 [9. . . . . Sf6 — g8? 10. c3 n. d4] 10. e5 n. d6 c7 n. d6 11. Tf1 — e1 † Sg4 — e5 12. Sf3 n. e5 d6 n. e5 13. Sb1 — d2 und auf 13. . . . . La5 n. c3 14. Dd1 — h5 Dd8 — f6 15. Sd2 — e4.

Weiss.	Schwarz.
6. d2 — d4	e5 n. d4
7. 0 — 0	

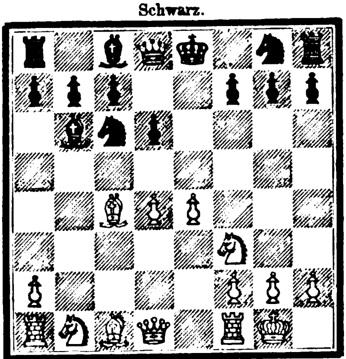
Spielt hier Weiss 7. c3 n. d4, so folgt 7. . . . . Lc5 — b6, schlecht wäre 7. Lc5 — b4 † wegen 8. Ke1 — f1!.

7.	d7 — d6

Auf 7. . . . . d4 n. c3? folgt 8. Lc4 n. f7 † Ke8 n. f7 9. Dd1 — d5 † nebst 10. Dd5 n. c5, auf 7. . . . . d4 — d3 8. Sf3 — g5 Sg8 — h6 9. Lc4 n. f7 † Sh6 n. f7 10. Sg5 n. f7 Ke8 n. f7 11. Dd1 — h5 † g7 — g6 12. Dh5 — d5 † nebst 13. Dd5 n. c5.

8. c3 n. d4	Lc5 — b6

Schwarz.



Weiss.

In dieser sogenannten Normalposition kann der Anziehende den Angriff fortsetzen mit 9. Sb1 — c3, 9. Lc1 — b2 oder d4 — d5! [9. Tf1 — e1? Sg8 — f6], Schwarz erwidert stets am besten 9. . . . . Sc6 — a5, wodurch die drei A griffsarten mit Umstellung von Züg zu derselben Hauptvariante führen wegen 9. Sb1 — c3 Lc8 — g4 v S. 287 u. ff.

Weiss.	Schwarz.
9. d4 — d5!	Sc6 — a5!

Nicht zu empfehlen wäre 9. . . . . Sc6 – e5 10. Sf3 n. e5 d6 n. e5 11. Lc1 — a3! Lb6 — d4 12. Sb1 — d2 Ld4 n. a1 13. Dd1 n. a1 f7 — f6 [13. . . . . Dd8 — f6 14. Sd2 — f3] 14. f2 — f4; ebensowenig 9. . . . . Sc6 — e7 10. e4 — e5 Se7 — g6 11. e5 — e6 f7 n. e6 12. d5 n. e6 Sg8 — e7 13. Sf3 – g5 0 — 0 14. Sb1 – c3. In beiden Fällen hat Weiss einen unwiderstehlichen Angriff.

10. Lc1 — b2 Sg8 – e7!

11. Lc4 — d3

Auf 11. Lb2 n. g7? folgt 11. Th8 – g8 12. Lg7 – f6 Sa5 n. c4 13. Dd1 — a4 † Dd8 — d7 14. Da4 n. c4 Tg8 n. g2 †! 15. Kg1 — h1 [15. Kg1 n. g2 Dd7 — g4 † 16. Kg2 — h1 Dg4 n. f3 † 17. Kh1 — g1 Lc8 — h3] Dd7 — h3 16. Sb1 — d2 Lc8 — g4 17. Dc4 – b3 0 — 0 — 0! nebst 18. . . . . Td8 — g8.

11. . . . . 0 — 0

12. Sb1 — c3 Se7 — g6

Nothwendig, da Weiss sonst mit 13. e4 – e5 sich auch die Angriffsdiagonale des weissen Läufers öffnen würde.

13. Sc3 – e2 c7 — c5

Um den feindlichen Springern das Feld d4 zu wehren und auch gleichzeitig das Vorgehen des schwarzen Damenflügels einzuleiten.

14. Dd1 – d2 f7 – f6

Dieser Zug geschieht am besten schon hier, nothwendig ist er nach 15. Se2 — g3, da Weiss dann 16. Lb2 n. g7 droht und bei 16. . . . . Kg8 n. g7 17. Sg3 — h5 † Kg7 — h8 18. Dd2 — h6 Tf8 — g8 19. 19. Sf3 — g5.

15. Kg1 – h1

Um nach 15. . . . . Sg6 — e5 f6 n. e5 mit 17. f2 — f4 den Angriff fortsetzen zu können; spielt Weiss jetzt etwa 15. Se2 – g3 und erst nach Abtausch der Springer 17. Kg1 — h1, so geht der Angriff mit 17. . . . . Dd8 — h4 an den Nachziehenden über.

15. . . . . Lb6 — c7

16. Ta1 – c1

Hierdurch hält Weiss den schwarzen Damenflügel etwas auf und hindert gleichzeitig 16. . . . Sg6 – e5, da nun nach 17. Lb2 n. e5 der d-Bauer nicht schlagen darf und auf 17 . . . . f6 n. e5 18. Sf3 — g5 und 19. Sg5 — e6 folgt.

16. . . . . Ta8 – b8

Schwarz hat zwar den Gambitbauer behauptet, doch Weiss hat dafür so vorzügliche Angriffsstellung, dass er im praktischen Spiel mehr .ncen für sich hat.

Erläuternde Partieen.

I.

(Gespielt im Meisterturnier zu Barmen am 8. August 1869.)

A. Anderssen. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	Lf1 — c4	Lf8 — c5
4.	b2 — b4	Lc5 n. b4
5.	c2 — c3	Lb4 — a5
6.	d2 — d4	e5 n. d4
7.	0 — 0	La5 — b6
8.	c3 n. d4	d7 — d6
9.	d4 — d5	Sc6 — a5
10.	Lc1 — b2	Sg8 — e7
11.	Lc4 — d3	0 — 0
12.	Sb1 — c3	Se7 — g6
13.	Sc3 — e2	c7 — c5
14.	Dd1 — d2	f7 — f6
15.	Kg1 — h1	Lb6 — c7
16.	Ta1 — c1	Ta8 — b8
17.	Se2 — g3	b7 — b5
18.	Sg3 — f5	b5 — b4 ?

Es musste 18. . . . . c5 — c4 nebst 19. . . . . b5 — b4 geschehen.

	Weiss.	Schwarz.
19.	Tf1 — g1	Lc7 — b6
20.	g2 — g4	Sg6 — e5
21.	Lb2 n. e5	d6 n. e5
22.	Tg1 — g3	Tf8 — f7
23.	g4 — g5	Lc8 n. f5
24.	e4 n. f5	Dd8 n. d5
25.	g5 n. f6	

Weiss verschmäht mit Recht die ihm mit 25. Ld3 — c4 angebotene Qualität — nach 25. . . . . Dd5 n. d2 26. Lc4 n. f7 † Ke8 n. f7 † 27. Sf3 n. d2 hätte Schwarz durch seine Bauern das bessere Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
25.	. . . .	Tb8 — d8
26.	Tc1 — g1 !	Kg8 — h8

Bei 26. . . . . Dd5 n. d3 entscheidet 27. Dd2 — h6.

	Weiss.	Schwarz.
27.	f6 n. g7 †	Kh8 — g8

Auf 27. Tf7 n. g7 folgt am besten ebenfalls 28. Dd2 — h6.

	Weiss.	Schwarz.
28.	Dd2 — h6	

Weiss droht mit 27. Dh6 n. h7 † Matt in 3 Zügen.

	Weiss.	Schwarz.
28.	. . . .	Dd5 — d6

Schwarz hat keinen Rettungszug: auf 28. . . . . Td8 — d6 setzt Weiss in 3 Zügen matt.

Schwarz.



Weiss.

Weiss kündigt Matt in 5 Z

II.

Gespielt zu Barmen am 8. August 1869.

A. Anderssen. J. H. Zukertort.

Bis zum 18. Zuge von Weiss wie die vorhergehende Partie.

Weiss.		Schwarz.
18.	....	c5 — c4!
19.	Ld3 — e2	

Auf 19. Ld3 — b1 folgt 19. .... b5 — b4 20. Lb2 — d4 Lc8 — a6.

19.	....	b5 — b4
20.	Lb2 — d4	

Auf 20. Le2 n. c4 folgt bekanntlich 20. .... Sa5 n. c4 21. Tc1 n. c4 Lc8 — a6.

20.	....	c4 — c3
21.	Dd2 — e3	Lc7 — b6
22.	g2 — g4	Sg6 — e5

Durch die Springermanöver gelingt es Schwarz, die kleinen Offiziere abzutauschen und hiermit den feindlichen Angriff zu brechen.

23.	Tf1 — g1	Se5 n. f3
24.	Le2 n. f3	Sa5 — c4
25.	De3 — f4	Sc4 — e5
26.	g4 — g5	Lc8 n. f5
27.	Ld4 n. b6	Tb8 n. b6
28.	e4 n. f5	Se5 n. f3

Noch besser war 28. .... f6 n. g5 29. Df4 — e4 Se5 n. f3 30. De4 n. f3 Dd8 — f6.

Weiss.		Schwarz.
29.	Df4 n. f3	f6 n. g5
30.	h2 — h4	Tb6 — b5
31.	Tg1 n. g5	h7 — h6
32.	Tg5 — g4	Dd8 — a8
33.	f5 — f6	Tf8 — f7
34.	Df3 — g2	Da8 n. d5
35.	f2 — f3	Tb5 — b7
36.	Tc1 — g1	c3 — c2

Schwarz opfert einen wichtigen Freibauer, um dem Gegner den Angriff zu entreissen.

37.	Dg2 n. c2	Dd5 n. f3 †
38.	Tg1 — g2	Tb7 — c7

Bei 38. .... Df3 n. f6 hält Weiss remis mit 39. Dc2 — c8 † Kg8 — h7 40. Dc8 — c2 † Kh7 — g8 [40. .... Df6 — f5? 41. Tg4 n. g7 †] 41. Dc2 — c8 †.

39.	Dc2 — b2	Df3 — h3 †

Auf 39. .... Df3 n. f6 folgt 40. Tg4 n. g7 †.

40.	Kh1 — g1	Dh3 — e3 †
41.	Kg1 — h2	De3 — e5 †
42.	Db2 n. e5	d6 n. e5
43.	f6 n. g7	Tf7 n. g7
44.	Tg4 n. b4	Tg7 n. g2 †
45.	Kh2 n. g2	Tc7 — c2 †
46.	Kg2 — f3	Tc2 n. a2

und Schwarz gewann.

III.

Gespielt zu Berlin im Juni 1869.

J. H. Zukertort. W. Schulten.

Bis zum 13. Zuge von Weiss wie die vorhergehende Partie.

Weiss.		Schwarz.
13	....	f7 — f6

Hier musste zunächst 13. .... c7 — c5 geschehen.

14.	Sf3 — d4!	Tf8 — f7
15.	Kg1 — h1!	

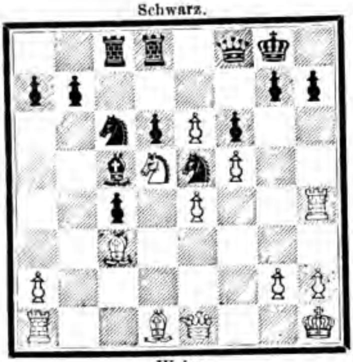
Durchaus nothwendig, um sofort den f-Bauer ziehen zu können.

	Weiss.	Schwarz.
15.	....	c7 — c5
16.	Sd4 — e6	Dd8 — e8
17.	f2 — f4	Lc8 n. e6
18.	d5 n. e6	Tf7 — c7
19.	Lb2 — c3	c5 — c4
20.	Ld3 — c2	Ta8 — d8
21.	f4 — f5	Sg6 — e5
22.	Se2 — f4	Sa5 — c6
23.	Sf4 — d5	Tc7 — c8
24.	Dd1 — e1	De8 — h5?

Ein verlorenes Tempo, da die Dame auf den alten Platz zurückgetrieben wird.

25.	Lc2 — d1	Dh5 — e8
26.	Tf1 — f4	De8 — f8
27.	Tf4 — h4	Lb6 — c5

Schwarz.



Weiss.

28. Ld1 — a4

Hiermit will Weiss nicht etwa das Vorgehen des schwarzen Damenflügels hindern, sondern droht nach 29. Lc3 n. e5 d6 n. e5 30. La4 n. c6 mit 31. e6 — e7 den Thurm d8 zu erobern. Hierdurch wird dieser nach e8 genöthigt und so Schwarz verhindert, im 31. Zuge den Läufer mit dem Springer zu schlagen.

	Weiss.	Schwarz.
28.	....	Td8 — e8
29.	De1 — g3	a7 — a6
30.	Dg3 — h3	h7 — h6
31.	Lc3 n. e5	d6 n. e5!
32.	Dh3 — g4	Kg8 — h8!

Bei 32. .... Kg8 — h7 würde Weiss mit 33. Dg4—g6† Kh7—h8 34. Sd5 n. f6 den Sieg erzwingen.

33.	Dg4 — g6	Lc5 — e7
34.	Ta1 — c1	b7 — b5
35.	La4 — d1	Te8 — d8

Ein feines Manöver, durch welches es Schwarz gelingt, für den bedrohten Punkt h6 noch eine Deckung heranzubringen, wobei aber der Punkt f7 die nothwendige Deckung verliert. Am besten spielte Schwarz wohl 35. .... b5 — b4, um den Thurm nicht nach c3 zu lassen und bei 36. Tc1 n. c4 mit 36. .... Sc6 — d4 den Thurmtausch zu erzwingen. Weiss hätte dann jedoch den c-Bauer nicht genommen, sondern mit 36. g2 — g4 den Angriff fortgesetzt und nach 36. .... Te8 — d8 37. g4 — g5 Df8 — e8 mit 38. Th4 n. h6†! g7 n. h6 39. Dg6 n. h6† Kh8 — g8 40. g5 n. f6 den Sieg erzwungen.

36.	Tc1 — c3	Le7 — b4
37.	Tc3 — h3	Lb4 — d2

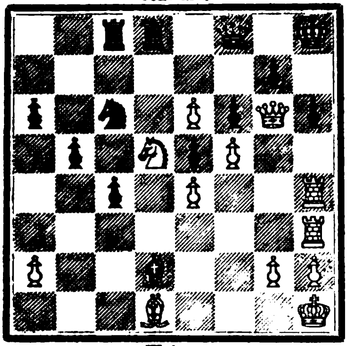
(Siehe Diagramm.)

38.	Sd5 n. f6	Df8 n. f6
39.	Th4 n. h6†	Ld2 n. h6
40.	Th3 n. h6†	g7 n. h6

Auf 40. .... Kh8 — g8 41. Dg6 — h7† Kg8 — f8 42. n. f6† Kf8 — e7 43. Dh7 n. Kd7 — d6 44. e6 — e7†.

Stellung nach dem 40. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
41.	Dg6 n. f6 †	Kh8 — h7
42.	Ld1 — h5	Tc8 — c7
43.	Lh5 — g6 †	Kh7 — g8
44.	Lg6 — f7 †	Kg8 — f8
45.	Df6 n. h6 †	Kf8 — e7
46.	f5 — f6 †	Ke7 — d6
47.	e6 — e7	Aufgegeben

Es könnte etwa folgen 47. . . . . Sc6 n. e7 48. Dh6 — d2 † Kd6 - c6 49. Dd3 n. d8 Se7 — c8 [49. . . . . Tc7 — d7 50. f6 n. e7] 50 Lf7—d5† Kc6—b6 51. f6—f7.

Das abgelehnte Evans-Gambit.

Die Schwierigkeit der Vertheidigung des angenommenen Evans-Gambit lässt es allgemein für rathsam erscheinen, das Bauernopfer im 4. Zuge nicht anzunehmen, es geschieht dann nach

		Weiss.	Schwarz.
	1.	e2 — e4	e7 — e5
	2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
	3.	Lf1 — c4	Lf8 — c5
	4.	b2 — b4	
am besten	4.	. . . .	Lc5 — b6

Weniger gut ist das Gegengambit 4. . . . . d7 — d5 5. e4 n. d5 Sc6 n. b4 6. 0 — 0! Sb4 n. d5 7. Sf3 n. e5.

	Weiss.	Schwarz.
5.	0 — 0	

Die Fortsetzung 5. b4 — b5 Sc6 — a5 6. Sf3 n. e5 scheitert an 6. . . . . Dd8 — g5!

	Weiss.	Schwarz.
5.	. . . .	d7 — d6
6..	a2 — a4	a7 — a6
7	a4 — a5	Lb6 — a7
8.	b4 — b5	a6 n. b5
9.	Lc4 n. b5	Sg8 — e7
10.	d2 — d4	e5 n. d4

10. . . . . 0 — 0 vergl. die 2. der folgenden Partieen.

	Weiss.	Schwarz.
11.	Sf3 n. d4	0 — 0
12.	Sd4 n. c6	b7 n. c6
13.	Lb5 — e2	

und Weiss hat wohl etwas Positionsvortheil.

Erläuternde Partieen.

I.

Gespielt im Meisterturnier zu Aachen den 3. August 1868.

A. Anderssen. E. Schallop.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	Lf1 — c4	Lf8 — c5
4.	b2 — b4	Lc5 — b6
5.	0 — 0	d7 — d6
6.	a2 — a4	a7 — a6
7.	a4 — a5	Lb6 — a7
8.	b4 — b5	a6 n. b5
9.	Lc4 n. b5	Sg8 — e7
10.	d2 — d4	e5 n. d4
11.	Sf3 n. d4	0 — 0
12.	Sd4 n. c6	b7 n. c6
13.	Lb5 — d3	f7 — f5
14.	Sb1 — c3	f5 n. e4

Hier wäre 14. . . . . f5 — f4 vorzuziehen.

15.	Sc3 n. e4	d6 — d5
16.	Se4 — g3	Se7 — f5
17.	Lc1 — f4	Sf5 — h4
18.	Ta1 — a4	

(S. Diagramm.)

18. . . . . Sh4 n. g2

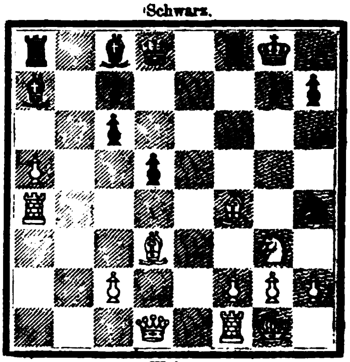
Wir können dieses Opfer nicht für correct erklären, da Schwarz im besten Falle nur Thurm und Bauer für Springer und Läufer erhält.

19.	Kg1 n. g2	Dd8 — h4
20.	Dd1 — d2	

Hier war wohl am besten 20. Dd1 — h5, e5 hätte dann folgen müssen 20. . . . . Lc8 — h3 † 21. Kg2 — g1 Dh4 n. h5 22. Sg3 n. h5 Lh3 n. f1 23. Ld3 n. f1.

Stellung nach dem 18. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
20.	. . . .	g7 — g5 ?

Ein vorschneller Angriffszug, der zum baldigen Untergang führt.

21.	Lf4 — e5 !	Lc8 — h3 +
22.	Kg2 — h1	Dh4 n. a4

Bei 22. . . . . g5 — g4 scheidet 23. Sg3 — f5.

23.	Dd2 n. g5 †	Kg8 — f7
24.	Dg5 — h5 †	Kf7 — e6

Weiss.	Schwarz.
25. Dh5 — h6 †	

Auf 25. Dh5 n. h3 † könnte Schwarz 25. . . . . Ke6 n. e5 spielen, während nun hierauf folgen würde 26. Tf1 — e1 † Ke5 — d4 27. Dh6 — g7 † Kd4 — c5 28. Dg7 — e7 † Kc5 — d4 29. Sg3 — e2 † und Matt.

Weiss.	Schwarz.
25.	Ke6 — e7
26. Dh6 n. h3	

und Weiss gewinnt.

II.

J. H. Zukertort. v. Schenck.

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	c7 — e5
2. Sg1 — f3	Sb8 — c6
3. Lf1 — c4	Lf8 — c5
4. b2 — b4	Lc5 -- b6
5. 0 — 0	d7 -- d6
6. a2 — a4	a7 — a6
7. a4 — a5	Lb6 — a7
8. b4 — b5	a6 n. b5
9. Lc4 n. b5	Sg8 — e7
10. d2 — d4	0 — 0
11. d4 — d5	Sc6 — b8
12. Lb5 — d3	f7 — f5
13. Sb1 — c3	f5 n. e4

Schwarz musste 13. . . . . f5 — f4 spielen.

Weiss.	Schwarz.
14. Sc3 n. e4	Lc8 — f5
15. Se4 — g5	Sb8 — d7
16. Ld3 n. f5	Tf8 n. f5
17. Sg5 — e6	Dd8 -— c8
18. c2 — c4	

Um 18. . . . . e5 — e4 zu pariren.

Weiss.	Schwarz.
18.	Sd7 — c5
19. Sf3 — h4	Tf5 n. f2 !?

Eine hübsche, doch nicht ganz ecte Combination — vergl. den Zug von Weiss.

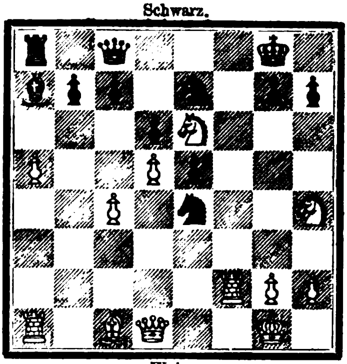
Weiss.	Schwarz.
Tf1 n. f2	Sc5 — e4

(Siehe Diagramm.)

Dd1 — g4 !

Stellung nach dem 20. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Weiss muss nun eine Figur erobern.

Weiss.	Schwarz.
21.	La7 n. f2 †
22. Kg1 — f1	g7 — g6
23. Dg4 n. e4	Lf2 — a7
24. Lc1 — g5	Dc8 — e8
25. g2 — g4	Ta8 — b8
26. Kf1 — g2	b7 — b5
27. a5 n. b6	La7 n. b6
28. Ta1 — f1	Lb6 — a7
29. Lg5 n. e7	De8 n. e7
30. Sh4 n. g6	h7 n. g6
31. De4 n. g6 †	Kg8 — h8

Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
32. Dg6 — h6 †		32.	. . . .	Kh8 — g8
Um den Gegner zu 32.		33.	Dh6 — g6 †	Kg8 — h8
De7 — h7 zu verleiten, worauf Weiss		34.	Tf1 — f7	Tb8 — b2 †
mit 33. Dh6 — f6 † in drei Zügen		35.	Kg2 — f1	Tb2 — b1 †!
matt setzt.		36.	Kf1 — e2!	Aufgegeben.

Das Springerspiel des Rui Lopez.

(Vergl. S. 319 — 367.)

Zu den früheren Ausführungen über die Lopez-Partie ist hier nur zu bemerken, dass augenblicklich nach

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	Lf1 — b5	

als bester Gegenzug

3.	. . . .	a7 — a6

gilt, um nach 4. Lb5 — a4 Sg8 — f6 5. 0 — 0 Sf6 n. e4 6. d2 — d4 mit b7 — b5 7. La4 — b3 d7 — d5 8. d4 n. e5 Sc6 — e7! 9. c2 — c3 Lc8 — b7 10. Lc1 — e3 Se7 — g6 11. Sb1 — d2 Se4 n. d2 12. Dd1 n. d2 Lf8 — e7 die Spiele vollkommen auszugleichen, während nach 3. . . . . Sg8 — f6 4. 0 — 0 Sf6 n. e4! 5. d2 — d4 Lf8 — e7 6. Dd1 — e2 Se4 — d6 7. Lb5 n. c6 b7 n. c6 8. d4 n. e5 Sd6 — b7 Weiss etwas mehr Terrain beherrscht.

Erläuternde Partieen.

I.

Gespielt per Correspondenz vom 3. Juni bis 20. November 1868.

G. Schnitzler. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5	7.	Lb5 n. c6	b7 n.
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6	8.	d4 n. e5	Sd6 -
3.	Lf1 — b5	Sg8 — f6	9.	c2 — c4!	0 —
4.	0 — 0	Sf6 n. e4	10.	Sb1 — c3!	f7 -
5.	d2 — d4	Lf8 — e7	11.	e5 — e6	
6.	Dd1 — e2	Se4 — d6		Die mit diesem Zu ... rte	

Angriffscombination dürfte in einer am Brett gespielten Partie reussiren. Correct ist hier 11. e5 n. f6.

Weiss.	Schwarz.
11.	d7—d6

Mit 11. .... d7 n. e6 würde Schwarz seine Bauernstellung vollständig compromittiren.

12. Sf3—d4	Dd8—e8
13. De2—f3	Le7—f6!

Bei 13. .... Sb7—d8 gewinnt Weiss mit 14. Sc3—b5 De8—g6 15. Sb5 n. c7 Ta8—b8 16. Sd4 n. c6 Sd8 n. c6 17. Df3 n. c6 Lc8—b7 18. Sc7—d5!.

14. e6—e7	

Auf 14. Sd4 n. c6 spielt Schwarz mit Vortheil 14. .... Lf6 n. c3 15. b2 n. c3 Lc8 n. e6.

14.	De8 n. e7
15. Sd4 n. c6	De7—f7
16. Sc3—d5	Sb7—c5!
17. Sd5 n. f6	Df7 n. f6
18. Lc1—e3	

Bei 18. Sc6—e7 † Df6 n. e7 19. Df3 n. a8 gewinnt Schwarz mit 19. .... Lc8—b7 20. Da8 n. a7 Tf8—a8.

18.	Sc5—e4
19. Df3—e2	

Auf 19. Le3—d4 folgt 19. .... Df6—e6 20. Df3—d3 Lc8—a6 21. b2—b3 d6—d5 22. Sc6—a5 oder e5 d5 n. c4 23. S n. c4 Ta8—d8 nebst 24. .... c7—c5.

(Siehe Diagramm.)

19.	Lc8—d7

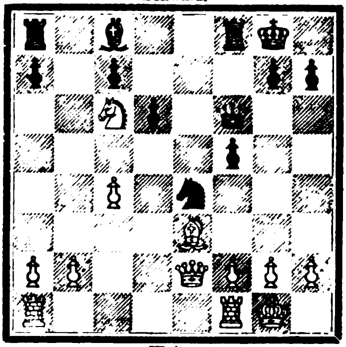
Hiermit geht der Angriff auf Schwarz über. Schlecht wäre 19. ...8—b7 wegen 20. Sc6—a5.

...3—b4	f5—f4!
...—f3	

...n nicht den Läufer bis c1 ...hen zu müssen und das weitere Vorgehen des f-Bauern zu hindern.

Stellung nach dem 19. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
21.	Se4—g5
22. Le3—f2	

21. Sb4—d5 ist natürlich unzulässig wegen 22. .... Df6—e5.

22.	c7—c6
23. Lf2—e1	

Hierdurch wird das weisse Spiel vollends eingeengt. Weiss will den Läufer nach c3 spielen, um eine Angriffsdiagonale für ihn zu erhalten; besser war zu dem Zweck 23. Ta1—d1.

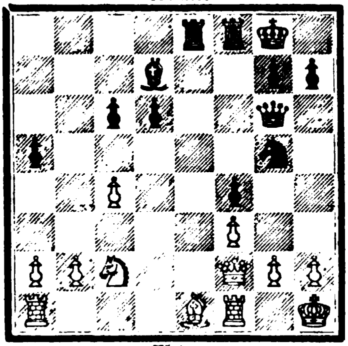
23.	Ta8—e8
24. De2—f2	

Die weisse Dame hat wohl kein besseres Feld: auf d1 versperrt sie den Thurm, auf d2 den Läufer, bei 24. De2—c2 würde 24. .... a7—a5 25. Sb4—d3 Ld7—f5 26. Ta1—d1 Te8—e3 27. Le1—f2 [um 27. .... Df6—d4 zu hindern] Te3 n. d3 28. Td1 n. d3 Df6—g6 29. Tf1—d1 Sg5 n. f3 † 30. Kg1—f1 Sf3—e5 folgen.

24.	a7—a5

	Weiss.	Schwarz.
25.	Sb4 — c2	Df6 — g6
26.	Kg1 — h1	

Schwarz.



Weiss.

26. . . . . Ld7 — f5

Schwarz geht nun zur entscheidenden Schlusscombination über. Der folgende Rundlauf des Läufers ist recht interessant.

27. Sc2 — d4

Bei 27. Ta1 — c1 gewinnt Schwarz mit 27. . . . . Lf5 — d3 die Qualität, weil 28. Tf1 — g1 nicht geschehen darf wegen 28. . . . . Te8 — e2.

27. . . . . Lf5 — d3

28. Tf1 — g1

Längeren Widerstand bot 28. Sd4 n. c6 Ld3 n. f1 29. Df2 n. f1.

28. . . . . c6 — c5

29. Sd4 — c6

Hierdurch hindert Weiss 29. . . . . Te8 — e2.

29. . . . . Ld3 n. c4

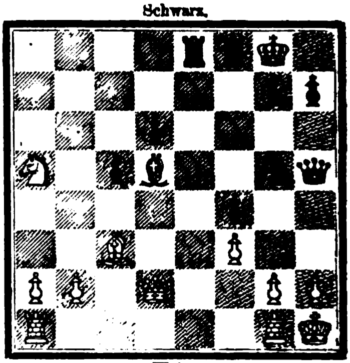
30. Le1 — c3

Der Läufer gelangt zu spät auf den ersehnten Posten. Mit 30. Ta1 — d1 gab Weiss einen Bauer preis, hielt aber den Läufer von dem Feld d5 ab; Schwarz setzt dann den Angriff mit 30. . . . . Lc4 — b5 31. Sc6 n. a5 Te8 — e2 fort.

	Weiss.	Schwarz.
30.	. . . .	Lc4 — d5 !
31.	Sc6 n. a5	Dg6 — h5
32.	Df2 — d2	

Auf 32. Ta1 — f1 folgt 32. . . . . Te8 — e3 33. Df2 — d2 Sg5 n. f3 34. g2 n. f3 Ld5 n. f3 † 35. Tf1 n. f3 [35. Tg1 — g2 Tf8 — e8] Dh5 n. f3 † 36. Dd2 — g2 Df3 n. g2 † 37. Tg1 n. g2 Tf8 — f7 und Schwarz muss gewinnen.

Schwarz.



Weiss.

32. . . . . Sg5 n. f3

Gleichzeitig mit diesem Zuge überschickte J. H. Zukertort Herrn G. Schnitzler folgende Analyse:

33. g2 n. f3 Dh5 n. f3 †

A.

34. Tg1 — g2 Te8 — e2

a.

35. Dd2 n. e2 Df3 n. e2

36. Ta1 — g1 Tf8 — f5

37. h2 — h4

Um 37. . . . . Tf5 — g5 hindern.

	Weiss.	Schwarz.
37.	....	De2 — g4
38.	beliebig	D† und Matt.

b.

	Weiss.	Schwarz.
35.	Dd2 n. d5†	Df3 n. d5
36.	Ta1 — g1	Tf8 — f5
37.	h2 — h4	Dd5 — f3
38.	Kh1 — h2	Df3 — g3†
39.	Kh2 — h1	Dg3 — h3†
40.	Tg2 — h2	Lh3 n. h2† und Matt.

c.

	Weiss.	Schwarz.
35.	Ta1 — g1	Te2 n. d2
36.	Lc3 n. d2	Tf8 — f6 etc.

B.

	Weiss.	Schwarz.
34.	Dd2 — g2	Te8 — e2!

Dieser Zug erzwingt den Sieg schneller als 34. .... Df3 — d3.

	Weiss.	Schwarz.
35.	Dg2 n. f3	Ld5 n. f3†
36.	Tg1 — g2	Lf3 n. g2†
37.	Kh1 — g1	f4 — f3
38.	Ta1 — f1	

Um 38. .... f3 — f2† 39. Kg1 n. g2 f2 — f1 D†† zu hindern, auf 38. Lc3 — e1 folgt 38. .... Te2 n. e1† 39. Ta1 n. e1 f3 — f2† 40. Kg1 n. g2 f2 n e1 D.

	Weiss.	Schwarz.
38.	....	Lg2 n. f1
39.	Kg1 n. f1	Te2 n. h2 nebst
40.	....	f3 — f2

II.

Gespielt im Meisterturnier zu Aachen den 4. August 1868.

Dr. M. Lange. W. Paulsen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	Lf1 — b5	a7 — a6
4.	Lb5 — a4	Sg8 — f6
5.	0 — 0	Sf6 n. e4
6.	d2 — d4	b7 — b5
7.	La4 — b3	d7 — d5
8.	d4 n. e5	Lc8 — e6

Besser ist 8. .... Sc6 — e7.

	Weiss.	Schwarz.
9.	Lc1 — e3	Lf8 — e7
10.	Dd1 — e2	

Hier war wohl 10. c2 — c3 vorzuziehen.

	Weiss.	Schwarz.
10.	....	Sc6 — a5
	— d2	0 — 0
	— f4	f7 — f5
	— c3	Sa5 n. b3
	n. b3	c7 — c5
	— d2	Ta8 — c8
16.	Tf1 — d1	Dd8 — b6
17.	Kg1 — h1	a6 — a5
18.	Sd2 n. e4	f5 n. e4
19.	De2 — f2	a5 — a4
20.	Sb3 — c1	Db6 — d8

Hiermit beginnt eine Reihe von Manövern, bei denen beide Kämpfer eine abwartende Haltung beobachten.

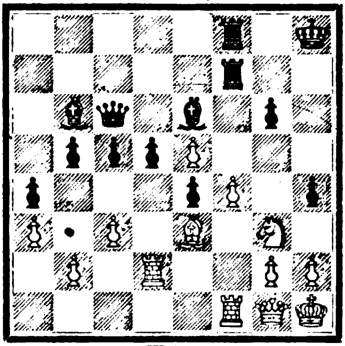
	Weiss.	Schwarz.
21.	Sc1 — e2	Dd8 — e8
22.	Td1 — d2	De8 — c6
23.	a2 — a3	Kg8 — h8
24.	Se2 — g3	g7 — g6

Zu berücksichtigen wäre 24. .... Le7 — h4 nebst 25. .... g7 — g5.

	Weiss.	Schwarz.
25.	Ta1 — f1	Tf8 — f7
26.	Df2 — g1	Tc8 — f8
27.	Sg3 — e2	Le7 — d8

	Weiss.	Schwarz.
28.	Se2 — c1	Ld8 — b6
29.	Sc1 – e2	h7 — h5
30.	Sc2 — g3	h5 — h4?

Schwarz.



Weiss.

31.	Sg3 n. e4!	d5 n. e4
32.	Td2 — d6!	Dc6 n. d6

Um mit beiden Läufern womöglich den Angriff zu erhalten, opfert Schwarz die Dame; bei 32. . . . . Dc6 — e8 33. Td6 n. b6 entscheidet wegen der ungleichen Läufer nicht der Mehrbesitz eines Bauern für Weiss, wohl aber der Umstand, dass der vereinzelte e-Bauer schwer zu halten sein wird und dass die weisse Stellung überwiegend besser ist, es könnte dann etwa folgen 33. . . . . c5 — c4 34. Le3—c5 Tf8—g8 35. Dg1—d4 und bei 35. . . . . Le6 — f5 36. e5 — e6 † Tf7 — g7 37. Dd4 — f6!.

33.	e5 n. d6	Le6 — c4
34.	Tf1 — d1?	

Ein Fehler: Weiss musste den Thurm nach e1 spielen (vergl. den 39. Zug von Schwarz).

	Weiss.	Schwarz.
34.	. . . .	Lc4 — d3

Schwarz darf nicht wegen 35. d6 — d7 seinen c-Bauer decken.

35.	Le3 n. c5	Lb6 — d8

Bei 35. . . . . Lb6 n. c5 36. Dg1 n. c5 Tf7 n. f4 entscheidet 37. d6 — d7.

36.	Lc5 — d4 †	Kh8 — h7
37.	Ld4 — e5	g6 — g5
38.	g2 — g3	

Da Weiss hiermit die Qualität jedenfalls einbüsst, so hätten wir 38. Td1 n. d3 e4 n. d3 39. Dg1—d1 vorgezogen.

38.	. . . .	g5 n. f4
39.	g3 n. f4	Ld3 — e2
40.	Dg1 — e1	Le2 — f3 †
41.	Kh1 — g1	e4 — e3?

Jedenfalls ein Fehlzug, doch hat Schwarz keinen Zug, durch den er die Partie halten könnte, da er den Punkt h4 keinen Moment ungedeckt lassen darf.

42.	De1 n. e3	Lf3 n. d1
43.	De3 — d3 †	Tf7 — f5
44.	Dd3 n. d1	Ld8 — b6 †
45.	Kg1 — g2	Tf8 — g8 †
46.	Kg2 — f3	Kh7 — h6
47.	Dd1 — d5	Tg8 — f8
48.	Dd5 — e6 †	Kh6 — h7
49.	Kf3 — g4	

Weiss droht die Dame gegen beide Thürme zu tauschen.

49.	. . . .	Tf5 — f7
50.	f4 — f5!	Tf8 — g8 †
51.	Kg4 — h5	Aufgegeben.

III.

Gespielt im Meisterturnier zu Aachen den 6. August 1868.

W. Paulsen. J. H. Zukertort.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	Lf1 — b5	Sg8 — f6
4.	d2 — d3	d7 — d6
5.	Lb5 n. c6 †	b7 n. c6
6.	h2 — h3	g7 — g6
7.	Sb1 — c3	Lf8 — g7
8.	Lc1 — g5	h7 — h6
9.	Lg5 — e3	c6 — c5

A. Anderssen hält hier für's Beste 9. . . . . 0 — 0 10. Dd1 — d2 Kg8 — h7 11. g2 — g4 d6 — d5 12. Le3 — c5 Tf8 — e8 13. 0 — 0 — 0.

10. 0 — 0

Wir halten die Rochade für etwas verfrüht.

10. . . . . 0 — 0
11. Sc3 — e2

Hier musste durchaus 11. g2 — g4 geschehen, um den feindlichen Springer von h5 abzuhalten.

11.	. . . .	Sf6 — h5
12.	g2 — g4	Dd8 — f6 !
13.	Se2 — c3	Sh5 — f4
14.	Le3 n. f4	e5 n. f4

Schwarz darf natürlich nicht wegen 15. Sc3 — d5 mit der Dame nehmen.

15.	Sc3 — d5	Df6 — d8
16.	Sd5 n. f4	Lg7 n. b2
17.	Ta1 — b1	Lb2 — g7
18.	Kg1 — h2	

18. Kg1 — g2 war wohl besser.

18.	. . . .	Lc8 — e6
[illegible]2 — c4		c7 — c6

[illegible]achdem Schwarz durch die [illegible] Manöver die entschieden [illegible]re Stellung eingenommen hat, [illegible] er nun einen erfolgreichen [illegible] auf's feindliche Centrum ein.

	Weiss.	Schwarz.
20.	Dd1 — e2	Dd8 — c7
21.	Kh2 — h1	Th8 — e8
22.	Sf4 n. e6	

Weiss tauscht mit Recht, da ihm der Läufer nach Durchbruch des Centrums sehr gefährlich werden konnte; Schwarz nimmt mit dem Thurm wieder, da er die e-Linie forciren will.

22. . . . . Te8 n. e6
23. Sf3 — h4?

Ein Fehler, durch den Weiss den e-Bauer sofort verliert.

33. . . . . d6 — d5
24. De2 — f3

Auf 24. f2 — f3 würde 24. . . . . Dc7 — g3 folgen.

24.	. . . .	d5 n. e4
25.	d3 n. e4	Dc7 — e7
46.	Sh4 — g2	Te6 n. e4
27.	Tf1 — e1	f7 — f5
28.	g4 n. f5	g6 n. f5
29.	Te1 — e3	

Weiss will die Thürme in der b-Linie verdoppeln.

29. . . . . Te4 n. e3
30. f2 n. e3

Bei 30. . . . . Dc7 — e4 würde Weiss nun nach 31. Df3 n. e4 f5 n. e4 mit 32. Sg2 — f4 jedenfalls remis machen.

30. . . . . De7 — f7
41. Df3 — e2

(Siehe Diagramm.)

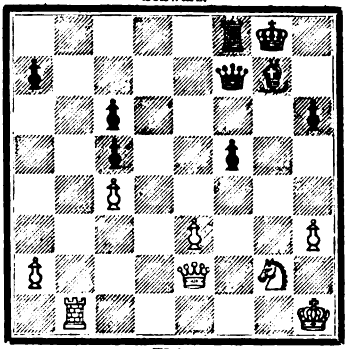
31. . . . . Tf8 — e8

Schwarz leitet in den folgenden Zügen, mit denen gleichzeitig Nebenangriffe verbunden sind, eine heftige Attaque auf den ziemlich entblössten feindlichen König ein, wodurch schliesslich der Gegner ge-

zwungen wird, noch einen Bauer zu opfern.

Stellung nach dem 31. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
32.	De2 — f1	Tc8 — c4 !
33.	Tb1 — c1	Lg7 — e5 !
34.	Df1 — e2	Kg8 — h8

Schwarz muss, bevor er seine Dame in die g-Linie spielt, seinen König aus derselben ziehen, und zwar so, dass sein f-Bauer nicht mit Schach genommen werden kann, nun darf z. B. nach 35. De2 — f3 Te4 n. c4 36. Tc1 n. c4 Df7 n. c4 Weiss den Bauer wegen 37. . . . . Dc4 — c1 † nicht nehmen.

35.	De2 — d3	Le5 — c7
36.	Sg2 — f4	Lc7 n. f4
37.	e3 n. f4	Te4 n. f4
38.	Dd3 — e3	

Auf 38. Dd3 — d2 antwortet Schwarz mit 38. . . . . Df7 — c7, auf 38. Dd3 — d8 † Df7 — g8 [falsch wäre 38. . . . . Kh8 — h7 wegen 39. Tc1 — d1] Dd8 — f6 † Dg8—g7 40. Df6—d8† Kh8—h7, da nun auf 41. Tc1—d1 Tf4 - d4 folgt.

	Weiss.	Schwarz.
38.	. . . .	Tf4 — h4
39.	Tc1 — b1	Kh8 — h7
40.	De3 — f3	Th4 n. c4
41.	Df3 n. c6	Tc4 — b4
42.	Tc1 — d1	

Weiss würde nach Abtausch der Thürme keinesfalls Remis erlangen, wie die Fortsetzung lehrt: 42. Tb1 n. b4 c5 n. b4 42. Dc6 — c5 [43. Dc6 — a4 Df7 — d5 † 44. K beliebig a7 — a5] Df7 — b7 † 44. Kh1 — h2 Db7 — e4 45. Dc5 n. a7 † Kh7 — g6 46. Da7 — b6 † [46. Da7 - a6 † Kg6 — g5] Kg6 — h5 47. Db6 — g1 De4 — f4 † 48. Kh2 — h1 Kh5 — h4 49. Dg1 — e1 † Kh4 n. h3 und gewinnt.

42.	. . . .	Tb4 — d4
43.	Td1 — b1	

Nach 43. Td1 n. d4 c5 n. d4 würde etwa folgen 44. Dc6 — d6 [44. Dc6 — c5 Df7 — d7 !] Df7 — b7 † 45. Kh1 — h2 Db7 — e4 46. Dd6 — d7 † Kh7 — g6 47. Dd7n. a7 [Dd7 — d6 † Kg6 — h5] f5 — f4 48. Da7 — a6 † Kg6 — h5 49. Da6 — f1 d4 — d3 und Schwarz gewinnt.

43.	. . . .	Df7 — d5 †
44.	Dc6 n. d5	Td4 n. d5
45.	Tb1 — b7 †	Kh7 — g6
46.	Tb7 n. a7	c5 — c4
47.	Ta7 — c7	Td5 — a5
48.	Tc7 n. c4	Ta5 n. a2

Schwarz hat nur einen Bauer mehr, doch ist ihm der Sieg wegen der unglücklichen Stellung des weissen Königs gewiss; das Spiel wird äusserst correct von Schwarz zu Ende geführt.

49.	h3 — h4	Ta2 — e2
50.	Tc4 — f4	Te2 — e4
51.	h4 — h5 †	Kg6 — g5
52.	Tf4 — f2	Te4 — h4 †

Um ohne Tempoverlust

weissen König wieder abzusperren oder den Thurmtausch zu erzwingen.

	Weiss.	Schwarz.
53.	Kh1 — g1	Th4 — g4 †
54.	Kg1 — h1	f5 — f4
55.	Tf2 — h2	Tg4 — h4
56.	Th2 n. h4	Kg5 n. h4
57.	Kh1 — g2	Kh4 n. h5
58.	Kg2 — f3	Kh5 — g5
59.	Kf3 — f2	Kg5 — g4

Aufgegeben.

Das Zweispringerspiel.

(Vergl. S. 188 — 209.)

Der Ansicht des Verfassers dieses Abschnittes, dass nach

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	Lf1 — c4	Sg8 — f6

der Angriffszug

4. Sf3 — g5

verfrüht ist, können wir nicht beistimmen; der Gegenangriff von Schwarz mit:

4.	. . . . .	d7 — d5
5.	e4 n. d5	Sc6 — a5 !
6.	Lc4 — b5 †	c7 — c6
7.	d5 n. c6	b7 n. c6
8.	Lb5 — e2 !	h7 — h6
9.	Sg5 — f3	e5 — e4
10.	Sf3 — e5	Dd8 — d4
11.	f2 — f4	Lf8 — c5
12.	Th1 — f1	

ist durchaus nicht nachhaltig. Wie Weiss ihn zurückschlägt und das bessere Spiel behauptet, zeigt am besten No. III. der erläuternden Partieen (S. 202 — 204). — Schwarz kann im 10. Zuge den Angriff auch mit 10. . . . . Dd8 — c7 fortsetzen, es geschieht dann 11. f2 — f4 ! Lf8 — d6 12. d2 - d4 e4 n. d3 13. Se5 n. d3 0 — 0 14. 0 — 0 und Weiss behauptet den gewonnenen Bauer bei gesicherter Stellung.

Erläuternde Partie.

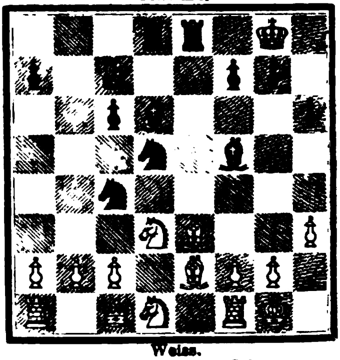
Gespielt im Cercle des Échecs (Ausstellungsgebäude) zu Paris im Juli 1867.

Prinzess. Murat, Herzogin de la Tremoïlle, Frau Marschall Régnauld de Saint-Jean-d'Angely und Frau Marquise Colbert-Chabannais.	G. R. Neumann (blindlings).
Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Sg1 — f3	Sb8 — c6
3. Lf1 — c4	Sg8 — f6
4. Sf3 — g5	d7 — d5
5. e4 n. d5	Sc6 — a5
6. Lc4 — b5 †	c7 — c6
7. d5 n. c6	b7 n. c6
8. Lb5 — e2	h7 — h6
9. Sg5 — f3	e5 — e4
10. Sf3 — e5	Dd8 — c7
11. d2 — d4	

Besser ist 11. f2 — f4, wie wir vorhin bemerkten.

11.	e4 n. d3
12. Se5 n. d3	Lf8 — d6
13. h2 — h3	0 — 0
14. 0 — 0	Lc8 — f5
15. Sb1 — c3	Ta8 — d8
16. Lc1 — e3	Tf8 — e8
17. Dd1 — c1 !	Sa5 — c4
18. Sc3 — d1	Sf6 — d5

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
19. Le2 — f3	

Weiss zwingt hierdurch den Gegner loszuschlagen und kann dann selbst zum Angriff übergehen.

19.	Sc4 n. e3
20. Sd1 n. e3	Sd5 n. e3
21. f2 n. e3	Lf5 n. d3
22. c2 n. d3	Ld6 — h2 †
23. Kg1 — h1	Td8 n. d3
24. Dc1 n. c6 !	Td3 n. e3

Auf 24. . . . . Dc7 n. c6 folgt 25. Lf3 n. c6 Te8 — e6 26. Lc6 — b5 und Weiss gewinnt.

25. Ta1 — c1 !	Dc7 — e5
26. Lf3 — d5	Lh2 — f4
27. Dc6 — c4	Aufgegeben.

Das schottische Gambit.

(Vgl. S. 249—285).

Die früher sehr übliche Fortsetzung im schottischen Gambit

Weiss.	Schwarz.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Sg1 — f3	Sb8 — c6

	Weiss.	Schwarz.
3.	d2 — d4	e5 n. d4
4.	Lf1 — c4	Lf8 — c5
mit 5.	0 — 0	

ist durch Anderssens Erwiderung

5.	. . . .	d7 — d6
6.	c2 — c3	Lc8 — g4!

demolirt; spielt nämlich Weiss nun 7. Dd1 — b3, so folgt 7. . . . . Lg4 n. f3! 8. Lc4 n. f7 † Ke8 — f8 9. Lf7 n. g8 [9. g2 n. f3 Dd8 — f6] Th8 n. g8 10. g2 n. f3 g7 — g5! und Schwarz hat ein vorzügliches Angriffsspiel. Ebensowenig kann Weiss mit 7. b2 — b4 in Vortheil kommen, wie die Fortsetzung 7. . . . . Lc5 — b6 8. Lc1 — b2 Dd8 f6! 9. Lc4 — e2 d4 d3 10. Le2 n. d3 Sc6 — e5 lehrt.

Erläuternde Partieen.

I.

J. Kolisch. A. Anderssen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	d2 — d4	e5 n. d4
4.	Lf1 — c4	Lf8 — c5
5.	0 — 0	d7 — d6
6.	c2 — c3	Lc8 — g4!
7.	Dd1 - b3	Lg4 n. f3
8.	Lc4 n. f7 †	Ke8 — f8
9.	Lf7 n. g8	Th8 n. g8
10.	g2 n f3	g7 — g5
11.	Db3 — d1	

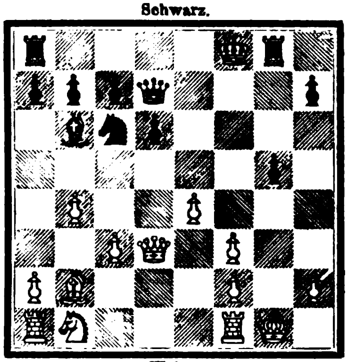
Besser ist 11. Db3 — e6

11.	. . . .	Dd8 — d7
12.	b2 — b4	Lc5 — b6
13.	Lc1 — b2	d4 — d3

Hierdurch gewinnt Schwarz das entscheidende Tempo.

.. Dd1 n. d3

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
14.	. . . .	Sc6 — e5!
15.	Dd3 — e2	Dd7 — h3!
16.	Sb1 — d2	g5 — g4!

und Schwarz erzwingt den Sieg.

II.

Gespielt zu Breslau im Juli 1865.

A. Anderssen. J. H. Zukertort.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. d2—d4	e5 n. d4
4. Lf1—c4	Lf8—c5
5. 0—0	d7—d6!
6. c2—c3	Lc8—g4!
7. b2—b4	Lc5—b6
8. Lc1—b2	Dd8—f6!
9. Lc4—e2	h7—h5

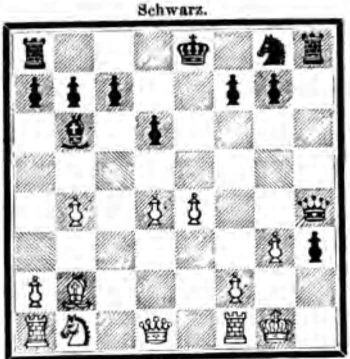
Hier geschieht meist, wie wir bemerkten, 9. . . . . d4—d3.

10. Sf3 n. d4

Bei 10. c3 n. d4 spielt Schwarz 10. . . . . Lg4 n. f3 11. Le2 n. f3 Sc6 n. d4.

10.	Sc6 n. d4
11. Le2 n. g4	h5 n. g4
12. c3 n. d4	Df6—h4
13. h2—h3	g4 n. h3
14. g2—g3	

Schwarz.



Weiss.

14.	Dh4 n. e4!

Weiss.	Schwarz.

Eine höchst interessante Stellung: Weiss darf nicht auf Eroberung der Dame spielen, da ihm h3—h2† droht.

15. f2—f3	De4—e3†
16. Kg1—h1	0—0—0
17. Sb1—d2!	d6—d5

Wollte Schwarz d4 nehmen, so verliert er durch Sd2—c4 einen Offizier.

18. Sd2—b3	Sg8—e7

Viel besser war es, den Springer nach f6 zu entwickeln.

19. Lb2—c1!	De3—e6
20. Lc1—f4!	f7—f6!
21. Tf1—e1	De6—f7
22. g3—g4	g7—g5
23. Lf4—h2	f6—f5
24. a2—a4	c7—c6
25. a4—a5	Lb6—c7
26. Lh2 n. c7	

Weiss deplacirt durch diesen Abtausch den feindlichen König.

26.	Kc8 n. c7
27. b4—b5	f5 n. g4
28. b5—b6†	Kc7—b8
29. b6 n. a7†	Kb8 n. a7

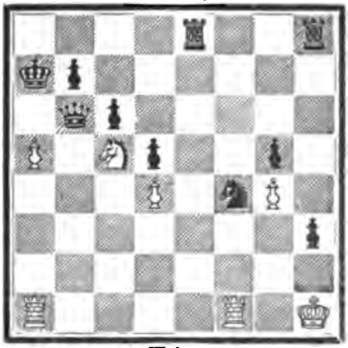
Ein Fehlzug, es musste 29. . . . . Kb8—a8 erfolgen.

30. f3 n. g4.	Se7—g6

Hier versäumt Schwarz den verlorenen Angriff durch 30. . . . . Df7—f2 wiederzuerlangen.

31. Te1—f1	Sg6—f4
32. Sb3—c5	Td8—e8
33. Dd1—b3	Df7—c7
34. Db3—b6†	Dc7 n. b6

Schwarz.



Weiss.

Weiss kündigt Matt in 5 Zügen an.

Das englische Springerspiel.

(Vgl. S. 235—248.)

Die beste Fortsetzung für den Nachziehenden ist nach:

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. c2—c3	

wie auch vom Verfasser des betreffenden Abschnittes angegeben wird,

3.	Sg8—f6
4. d2—d4	Sf6 n. e4

Weiss darf aber nun nicht 5. d4 n. e5 spielen, da er dann mit 5. . . . . Lf8—c5 in Nachtheil geräth, wie S. 237 und 238 ausgeführt ist; es folgt vielmehr am besten

5. Lf1—d3	d7—d5
6. d4 n. e5	Lf8—c5
7. Ld3 n. e4	

Es kann mit gleichem Spiel 7. 0—0 0—0 folgen.

7.	d5 n. e4
8. Dd1 n. d8†	Sc6 n. d8

Ohne Nachtheil könnte auch 8. . . . . Ke8 n. d8 9. Lc1—g5† [9. Sf3—g5 Th8—e8!] Lc5—e7 [9. . . . Kd8—e8 10. Sf3—d2 Lc8—f5 11. b2—b4 Lc5—b6 12. Sd2—c4 h7—h6 13. Lg5—h4 g7—g5 14. Lh4—g3 Ta8—d8 15. Sb1—d2] 10. Lg5 n. e7† Kd8 n. e7 11. Sf3—g5 Lc8—f5 12. Sb1—d2 Sc6 n. e5 13. Sg5 n. e4 geschehen.

	Weiss.	Schwarz.
9.	Sf3 — g5	Lc8 — f5
10.	Sb1 — d2	e4 — e3
11.	f2 n. e3	Lc5 n. e3.
12.	Sd2 — c4	

Nicht gut wäre 12. Sd2 — f3 Le3 n. c1 13. Ta1 n. c1 h7 — h6.

12.	. . . .	Le3 n. c1
13.	Ta1 n. c1	h7 — h6
14.	Sg5 — f3	Lf5 — d3
15.	Sc4 — e3	Sd8 — e6
16.	Ke1 — f2	0 — 0 — 0
17.	Th1 — e1	Th8 — e8

mit gleichem Spiel.

Bei der Fortsetzung

3.	. . . .	d7 — d5
4.	Lf1 — b5	d5 n. e4
5.	Sf3 n. e5	Dd8 — d5
6.	Dd1 — a4	Sg8 — e7

spielt Weiss nun 7. f2 — f4, welches zur Ausgleichung der Spiele führt. Nicht so gut ist

7.	Se5 n. c6	Se7 n. c6
8.	0 — 0	

Weiss wird zwar den e-Bauer erobern, aber in seiner Entwicklung zu sehr zurückbleiben.

8.	. . . .	Lf8 — d6!

Viel besser als 8. . . . . Lc8 — d7, was G. R. Neumann in einer Matchpartie gegen S Rosenthal spielte.

9.	Tf1 — e1	0 — 0!

Schwach wäre 9. . . . . f7 — f5 oder 9. . . . . Lc8 — f5 wegen 10. d2 — d3.

10.	Lb5 n. c6	b7 n. c6
11.	Da4 n. e4	Dd5 — h5
12.	g2 — g3	Lc8 — g4

und Schwarz hat durch seine vorzügliche Angriffsstellung das überlegene Spiel.

Erläuternde Partie.

Vor Kurzem in Berlin gespielt.

	J. H. Zukertort. Weiss.	H. Munk. Schwarz.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	Sb8 — c6
3.	c2 — c3	d7 — d5
4.	Lf1 — b5	d5 n. e4:
5.	Sf3 n. e5:	Dd8 — d5
6.	Dd1 — a4	Sg8 — e7
7.	Se5 n. c6:	Se7 n. c6

Weiss.	Schwarz.
8. 0 — 0	Lf8 — d6!
9. Tf1 — e1	0 — 0
10. Lb5 n. c6:	b7 n. c6:
11. Da4 n. e4:	Dd5 — h5
12. g2 — g3	Lc8 — g4

Auf 12. . . . . Lc8—f5 folgt 13. De4 n. c6: (durchaus nothwendig, um 13. . . . . Ta8—e8 zu hindern) Lf5 — d3 14. b2 — b4 f7 — f6 15. Sb1 — a3 Ta8 — e8

Schwarz.



Weiss.

16. Lc1—b2; der von Schwarz gewählte Zug ist wohl der beste und seine Stellung nun derartig, dass wir sein Spiel augenblicklich vorziehen und deshalb den 7. Zug von Weiss für incorrect erklären müssen.

Weiss.	Schwarz.
13. d2—d4	Ta8 — e8

Hier überstürzt Schwarz den Angriff, besser war schon 13. . . . . Lg4 — f3 14. De4 — d3 Ta8 — e8 15. Lc1 — e3 f7 — f5 16. Sb1—d2. Schwarz spielte am besten sofort 13. . . . . f7 — f5 und hätte damit wie wir glauben, einen unwiderstehlichen Angriff erlangt.

14. De4 n. e8:	Tf8 n. e8:
15. Te1 n. e8†	Ld6 — f8
16. Lc1 — f4	f7 — f6
17. Te8 — b8	

Der einzig richtige Zug! Bei 17. Te8 — a8 würde nach 17. . . . . Lg4 — f3 in der Folge c6 — c5 drohen, resp. sofort 17. . . . . Dh5 — b5 geschehen.

Weiss.	Schwarz.
17.	Lg4 — h3

Schwarz behauptete nach der Partie, hier den Sieg aus der Hand gegeben zu haben, den er mit 17. . . . . g7 — g5 18. Lf4—c7: Lg4 — f3 19. Sb1 — d2 g5 — g4 erzwungen hätte (?), Weiss hätte aber nach 20. Sd2 — f3: g4 — f3: 21. h2—h4 Dh5—f5 22. Kg1—h2 sein numerisches Uebergewicht sehr bald zur Geltung gebracht.

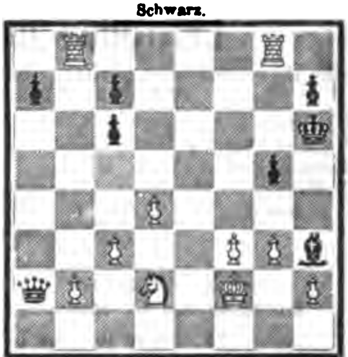
18. Sb1 — d2	Dh5 — d5
19. f2 — f3	Dd5 — d7
20. Ta1 — e1	g7 — g5
21. Lf4 n. g5	

Viel besser als sofort 21. Te1 — e8.

21.	f6 n. g5:
22. Te1 — e8	Kg8 — g7
23. Te8 n. f8:	Dd7 — e6
24. Tf8 — g8†	Kg7 — h6
25. Kg1 — f2	De6 n. a2:

Längeren Widerstand bot 25. . . . . Lh3 — f5.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
26.	g3 — g4	Da2 — e6
27.	Tb8 — e8	De6 — d6!
28.	Te8 — e5!	

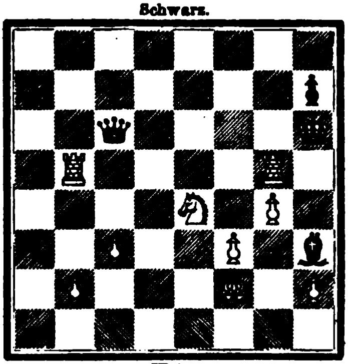
Die Partie ist in einer sehr interessante Phase getreten, Angriff und Gegenangriff wechseln ab.

28.	. . . .	c6 — c5
29.	Tg8 — g5:	

Die stärkste Fortsetzung war hier 29. Sd2 — e4 Dd6 — b6 30. Kf2 — g3!.

29.	. . . .	c5 n. d4:
30.	Sd2 — e4	Dd6 — b6
31.	Te5 — b5	Db6 — c6

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
32.	Kf2 — g3!	Lh3 — f1
33.	Tg5 — g8!	

Weiss beschliesst die Partie auf eine elegante Weise.

33.	. . . .	Lf1. n. b5

Schwarz muss den Thurm b5 nehmen, da sonst 34. Tb5 — h5† folgt auf 33. . . . . Dc6 n. b5: geschieht ebenfalls 34. g4 — g5†.

34.	g4 — g5†	Kh6 — h5
35.	Se4 — f6†	Dc6 n. f6:
36.	g5 — f6:	Lb5 — c4
37.	Tg8 — d8	d4 n. c3:
38.	b2 n. c3:	Kh5 — g6
39.	Td8 — d7	a7 — a5
40.	Td7 n. c7	Lc4 — b5
41.	f6 — f7	Kg6 — g7
42.	f7 — f8D††	Kg7 n. f8
43.	Tc7 n. h7: und gewinnt.	